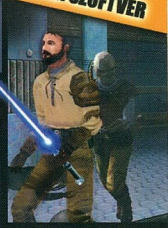
2002/03 MÁRCIUS - ÁRA: 796 Ft - ELŐFIZETVE: 597 FT

PC GAMES

AJÁNDÉK CD!
TELJES JÁTÉKOK ÉS MULTIMÉDIA SZOFTVER

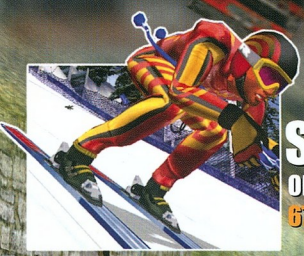
Last Ninja 4 Unreal Tournament 2 O.R.B.



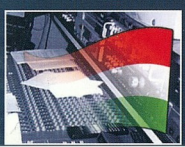
JEDI OUTCAST

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER
26. oldal

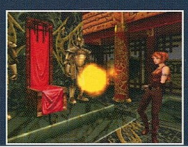
ARMY MEN: RTS
44. oldal



SALT LAKE 2002
OLIMPIA A KAROSSZÉKBŐL
67. oldal



JÁTÉKHONOSÍTÁSOK
BESZÉLNI MAGYAR?
6. oldal



DARKENED SKYE
KÖZELEDŐ SÖTÉT FELLEGEK
30.oldal

JAZZ J9940
HANGORKÁN
76. oldal

PC.GAMES PC.GAMES DVD

előfizetési akció

7164 Ft

1 éves előfizetés
(12 szám)
1 lapszám így 796 Ft helyett 597 Ft-ba kerül

1 éves előfizetés
19000 Ft (12 szám)
1 lapszám így 1996 Ft helyett 1583 Ft-ba kerül

1/2 éves előfizetés
11000 Ft (6 szám)
1 lapszám így 1996 Ft helyett 1833 Ft-ba kerül

Extra szolgáltatásaink 1 éves előfizetés esetén:
-Ingyenes hírlevél és SMS minden hajó!
-Klubkártya a PC.GAMES összejöveteleire

ELŐFIZETHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354

MEGRENDELHETŐ: LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST, Pf.: 315
E-MAIL-BEN: LEVEL@PC.GAMES.HU SMS-BEN: 06-30-477-8354
Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

2001/01
sima - 200 Ft

2001/02
sima - 300 Ft

Az összes szám megrendelése esetén:

Sima: 1000 Ft
DVD-s: 2000 Ft

Ajánlatunk a készlet erejéig érvényes.

2001/03
sima - 300 Ft

2002/01
sima - 500 Ft
DVD-s - 1500 Ft

INTRO

Sziasztok!

Bizony már az év eleje sem a régi. Az ünnepek utáni időszak régen csendes állóvíznek számított, ahol az ember egy kicsit szusszanhatott az év végi nagy rohanás után. Erre tessék, puff neki, a január is csupa nagy névvel örvendeztetett meg minket Ennek megfelelően minden kategória határozott erősödést mutatott, ebben a hónapban még az általában gyengén muzsikáló Kaland/RPG rész is domborított.

A szinte már megszokottá váló DVD ezúttal is sok érdekességgel és okossággal vár titeket, igyekeztünk ismét egy színvonalas válogatást készíteni Nektek. DVD ügyben rengetegen kérdezik, hogy lecseréljék-e a CD romot, dvd-re. A válaszunk igen, hisz • most még árában el tudod adni a CD romot • 15-20 ezer Ft körül már beszerezhetsz egy jobb dvd olvasót • filmeket is tudsz majd nézni • ez a „fejlődés útja" s nem utolsó sorban • havonta élvezhetnéd a PC.GAMES DVD-s összeállítását
A sima lap vásárlóit sem szeretnénk kihagyni a jóból, ezúttal ajándék CD is jár a laphoz, melyet bizonyára észre is vettetek. Meglátjuk, hogyan alakulnak a dolgok, de komoly esély van rá, hogy ezentúl minden hónapban kapjatok egy CD-t a PC GAMES-hez. A korong tartalmára pedig reményeink szerint nem lehet majd panaszotok, na de ne rohanjunk ennyire előre, lapozzatok bele inkább mostani számunkba, melyhez jó szórakozást kívánunk!

a szerkesztők

IMPRESSZUM

Szerkesztőség:
Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Paczona Zoltán (Chilly), Giczi Gyula (JuliuS)
DVD szerkesztő: Bagó Péter (BP)
Korrektor: Kolozsvári Zsófia
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Lapreferens: Boruzs Krisztina
Laptervezés és layout: Lóránt Demeter (ir)

A szerkesztőség címe:
1048 Budapest, Hajló utca 21. Tel/Fax.: 230-4832
Levelezési cím: 1325 Budapest, Pf.: 315
E-mail cím: szerkesztoseg@pc.games.hu
A PC.GAMES honlapja: www.pc.games.hu

Kiadó: GAME MEDIA Lapkiadó Kft.
A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője

Hirdetésfelvétel
Boruzs Krisztina 06-30-378-8586

Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai

Megjelenik havonta, ára 796 Ft (simán), 1996 Ft (DVD-vel)

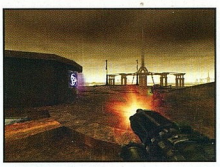
Előfizetési díj a kiadónál:
Egy év: 7164 Ft, Fél év: 3980 Ft (simán)
Egy év: 19000 Ft, Fél év: 11000 Ft (DVD-vel)

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1587-5121

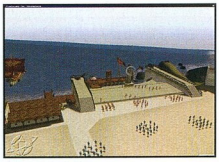
A lapban megjelenő cikkek és egyéb anyagok bármilyen felhasználása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelent hirdetéseket a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért felelősséget nem vállal.

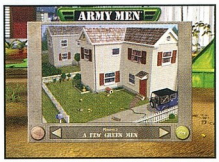
AKCIÓ



16 LAST NINJA: THE RETURN
17 WILL ROCK
18 VIVISECTOR: CREATURES OF DR. MOREAU
19 CITIZEN ZERO
21 JEDI OUTCAST
22 UNREAL TOURNAMENT II
24 BATTLEFIELD 1942
26 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
28 STAR WARS STARFIGHTER
30 DARKENED SKYE

STRATÉGIA





32 ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN
35 PRAETORIANS
36 KLÓNK HÁBORÚJA
40 HUNCRAFT
42 CAPITALISM II
44 ARMY MEN: RTS
46 SID MEIER'S SIMGOLF

RPG/KALAND

49 KALANDJÁTÉK.HU
50 CITY OF HEROES
51 ULTIMA ONLINE: LORD BLACKTHORNE'S REVENGE
51 GOTHIC 2
52 DARK AGE OF CAMELOT
53 ATLANTIS III: THE NEW WORLD
54 PHANTASY STAR ONLINE
56 VERSAILLES 2

Következő számunk **2002** március **16**-án jelenik meg.

SZIMULÁTOR

59 NASCAR RACING 2002 SEASON
59 DARKSPACE
60 PANZER GENERAL SE
62 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE 2

SPORT

65 CRAZY MINIGOLF
66 JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD
67 SALT LAKE 2002

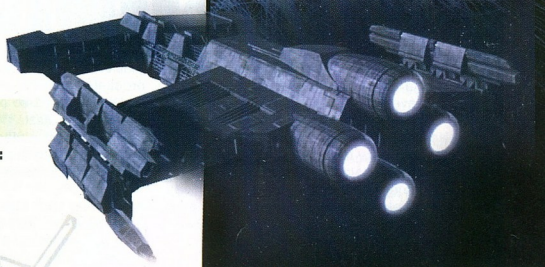
EGYÉB JÁTÉKOK

68 RAYMAN M
69 A TUDÁS PRÓBÁJA
70 CUBIX - RACE'N ROBOTS
70 A VILÁGTÖRTÉNELEM KRONOLÓGIÁJA

HARDWARE

72 KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ
73 HARDWARE NEWS
74 PIACI KÖRKÉP
78 ATI RADEON 8500
78 JAZZ J9940

JÁTÉKHONOSÍTÁSOK - BESZÉLNI MAGYAR?



JÁTÉKOK HIVATALOS ÉS NEM-HIVATALOS MAGYAR NYELVŰ VÁLTOZATAI, A FORDÍTÁSOK HÁTTERE, A KÉSZÍTŐK BEMUTATÁSA.

06-13. oldal

SZÉPEN, JÓL - MAGYARUL?

KREDENC NEMCSAK ÁTTEKINTETTE A HONI NYELVRE FORDÍTOTT PROGRAMOK HELYZETÉT, HANEM BESZÉLGETÉST IS FOLYTATOTT A NEMHIVATALOS VÁLTOZATOK KÉSZÍTŐIVEL, ENNEK EREDMÉNYÉT OLVASHATJÁTOK ALANT, TOVÁBBÁ VETÜNK EGY PILLANTÁST HAZÁNKRA,MILYEN AKTUÁLIS MUNKÁK FOLYTAK ÉS FOLYNAK MANAPSÁG EZEN A TÉREN...

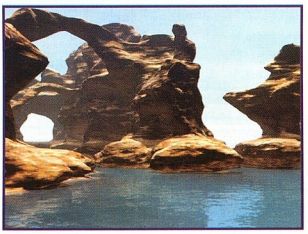
JÁTÉKHONOSÍTÁSOK

A tények - ahogy egy durungbajszú diktátor mondotta tőlünk keletre a 20. század vérzivataros éveiben - makacs dolgok. Márpedig tény, hogy kis hazánkban fél évszázadig az említett despota anyanyelvét oktatták kötelezően nagy lelkesedéssel, kevés eredménnyel. A magyarhoz hasonló elszigetelt nyelvvel megáldott és megvert népek - lásd: skandinávok, japánok - körében dívó, már az óvodában elkezdett anyanyelvi szintű angol oktatásból sajnos kimaradtunk, nyögjük is ennek minden átkát azóta is. Saját területünkön, a PC-s játékok világában márpedig ezen nyelv nélkül boldogulni néha igen nehéz, és itt nem az FPS-ekre és hack'n'slash típusú vérgőzös nyomulásra gondolok elsősorban, hanem a szövegekben gazdag kaland-, stratégiai, és szerepjátékokra. (És persze gondolnunk kell csemetéinkre, akiknek éppen a vér- és erőszakmentesebb, és inkább szórakoztató és gondolkoztató játékok elé kellene ülniük - és talán ülnének is, ha az adott gémet értenék.) Ezen problémának - az intenzív (és tegyük hozzá, költséges!) nyelvtanuláson túl - két megoldása létezhet.

Az első út: a hivatalos aszfaltcsík

A feladat egyszerűen hangzik: el kell érni, hogy a termék fejlesztője üzletet lásson a honosításban, azaz a játék magyar nyelvre adaptálásában. Ne legyenek illúzióink, itt valóban kizárólag üzleti kérdésről van szó! Az a tény, hogy volt egy Neumann János, akinek szegről-végről ezt az egész számtech-izét köszönhetjük, és rajta kívül még párszáz tudós és művész, akiket e kis nép a világnak adott, vajmi kevés eséllyel zuhan a mérlegbe. Sajnos hazánk híre nem túl jó a marketingesek társaságában: feketepiaci mutatóink évről évre az élbolyba repítenek minket, ennek forgalma a hivatalos bolti szoftverértékesítés bevételének többszöröse. Az, hogy egy új játék ára egymásfél heti magyar átlagfizetés, szintén nem érdekel senkit: oldjuk meg... Ez tulajdonképpen a 22-es csapdája: amíg nincs nyereséges, „tiszta" forgalom, nagy hajlandóság sincs a magyarításra. Pedig egy anyanyelvünkön megszóló game lehet, hogy nagyobb bevételt hozna...

Anno, még 1995 táján, nagy szenzáció volt a magyarul beszélő Touché, vagy a Három koponya, aztán némi úr után mostanság kezdenek megjelenni a honosított termékek, amiben valószínűleg szerepet játszik az is, hogy az egyre sikeresebb honi játékfejlesztők rádöbbentették a világot: a nagy sárgolyó eme pontján is működnek számítógépek, és azok előtt hús-vér gémerek küzdenek. Örvendetes dolog ez, Isten tartsa meg őket jó szokásukban... És talán azzal, hogy ezen kitűnő alkotások - az Imperium Galactica 1-2, a Theoracy, az Insane és a Screamer 4x4, vagy a S.W.I.N.E - mindegyike magyarul került a honi polcokra, és fogyott el szép számmal, ráébreszti a pénzorientált kiadókat: van fantázia a dologban...



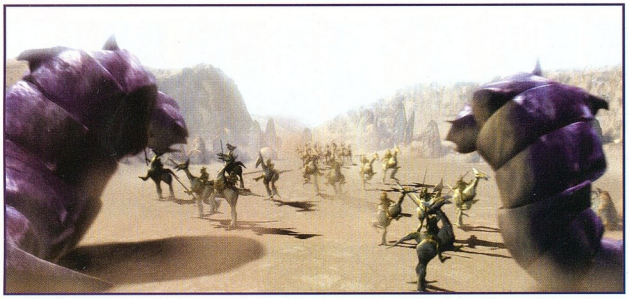
Érdekesség, hogy pont az előbb említett IG-sorozat alkotógárdája, a Digital Reality a Dymanic Systems megbízására mostanában sorozatban szállítja a jobbnál jobb honosított játékokat: A nagy balhé!, The Nations, Rally Trophy. (Ez persze érthető, hiszen az a technika és tapasztalat, amely egy ilyen volumenű munkához szükséges, mostanra már megtalálható egy-egy nagyobb magyar csapatnál, akár a DR-re, akár a Philos Labs-ra gondolunk. És épp ez az a tény, amely miatt a legendás félig töltött poharat egyre inkább nem félig üresnek, hanem félig telinek látjuk...)
A DR legutóbbi munkája, a WW3: Black Gold, nyugodtan állíthatom, jobb, mint az eredeti! Profi munka profi színészekkel - Bear interjúját a műhelytitkokról külön cikkben közöljük. És egy abszolút újdonságról is essék szó: jelen cikk írása közben jelent meg a Tropico teljes magyar verziója, melyben a kommentárokat Gangsta „Döglégy" Zolee előadásában élvezhetjük.

Mindehhez természetesen pénz (sok pénz!) kell, ahogy később a fent emlegetett interjúból is kiderül, és persze rengeteg tapasztalat és munka. Reméljük, a nem is távoli jövő bebizonyítja, hogy érdemes ebbe beruházni a kiadóknak. Nekik pénzük van, kishazánk fiaiban és lányaiban pedig lassan évtizednyi tapasztalat, és határtalan lelkesedés. Hogy mekkora, azt épp a második út kikövezőin mérhetjük le.

A második út: a partizánok csapásai és ösvényei

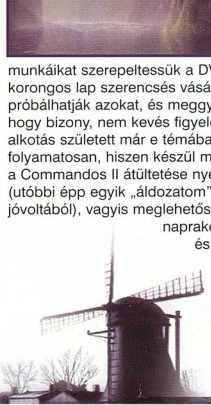
Kézenfekvőnek látszik a dolog: lelkes emberek leülnek egy játék elé, és ha egy csöpp esély is látszik a nyelvi állományok lecserélésére, nekiesnek. A technika elég széleskörű: a legegyszerűbb, ha a játékhoz külön fájlban vannak mellékelve a szövegek. Ha nem, jöhetnek a különféle szerkesztők és crackerprogik... A dolog anno valahogy úgy kezdődhetett, ahogy a később sorra kerülő „távinterjúm" egyik alanya, Peszmeteg kezdi levelét:

„*...azért kezdtünk hozzá '98 körül az egészhez, mert akkor még nagyon kevés volt a magyar nyelven kiadott játék, és elég sokaknak okozott ez gondot ismerőseink között is, főleg a kalandjátékok terén. A bátyám (Gates of Babylon) belebolondult a Sanitariumba, s addig babrálta a programot, mígnem rájött, hogy a benne lévő szöveget egy Hex-editorral is át tudja írni. A fordítás bő félévet vett igénybe, persze munka és magánélet mellett, viszont egyre inkább hobbijává vált.*"



Erre szokták azt mondani, hogy a magyar a világ egyik legtalálékonyabb népe; nincs az a feladat, amit meg ne tudna oldani „zsigerből", pénzmentesen, „a kicsi szürke agysejtek" segítségével.
Ha kissé beleássuk magunkat ebbe a témába, megdöbbentő felfedezéshez jutunk: szinte ipari méretekben zajlik a dolog, hihetetlen mennyiségű magyarítást lelhetünk fel a világméretű pókháló zegeiben és zugaiban. Minden nagyobb számítástechnikával foglalkozó internetes fórumon találunk anyagot, ötleteket bőségesen. Persze óvatosan kell kezelni a kérdést, hiszen azért ocsú is keveredik a tiszta búza közé. Vannak jócskán félkész, befejezetlen, elnagyolt munkák - de szerencsére jó pár remekbe szabott is. Ez utóbbiak szerzői közül négyhez bekopogtattam e-mailben, hogy megosztanák-e velem, velünk tapasztalataikat. Legnagyobb örömömre mindenki készséges volt, így az ő írásaik alapján készült, kicsit hátrébb olvasható összeállítás „Házibarkács" címen, egyfajta képzeletbeli, virtuális kerekasztal-beszélgetés, amely sok hasznos tanácsot tartalmaz - érdemes megszívlelni ezeket, ha valaki arra az elhatározásra jut, hogy maga is megpróbálkozik a hasonló volumenű feladattal! Ráadásul mindenki hozzájárult, hogy

munkáikat szerepeltessük a DVD-n, így a korongos lap szerencsés vásárlói ki is próbálhatják azokat, és meggyőződhetnek, hogy bizony, nem kevés figyelemre méltó alkotás született már e témában, és születik folyamatosan, hiszen készül már a Civ III és a Commandos II átültetése nyelvünkre (utóbbi épp egyik „áldozatom", Kds jóvoltából), vagyis meglehetősen



naprakészek a fiúk és lányok.
Hogy persze mindez mennyire hivatalos, azt ki-ki döntse el maga, az említett fórumokon szintén zajlanak erről viták. Az biztos, hogy igény van rá, és amíg a hivatalos oldal nem lesz annyira erős, hogy a játékok eleve magyarul jelenjenek meg idehaza (oh, boldog álmodozás!), addig marad ez az út. Mivel ezen gémekben általában csak az írott rész magyarítása történik meg, a hangok maradnak eredetiben (van üdítő kivétel: például az Unreal Tournament fordítása), nyilván, hogy mindenki jobban járna egy full magyar átültetéssel. De majd talán, egyszer…
A határtalan lelkesedésre példa egy kis magyar csapat tevékenysége: néhány emberke imináron két éve készíti a Blizzard legendás - és minden idők egyik legjobb, legsikeresebb - játékának, a Starcraftnak az első magyar nyelvű kiegészítő lemezét, HunCraft címmel. Hogy nem akármilyen munkáról van szó, arról a hivatalos oldalon, a www.huncraft.net címen mindenki meggyőződhet. Jelenleg a fiúk (lassan fél éve) arra várnak, hogy hivatalos formában kiadhassák a két CD-nyi anyagot - azaz a fejlesztőcég engedélyére. Tiszta szívből szurkolunk nekik - hamarosan kiderül, az aszfaltozott úton mennek-e tovább, vagy marad az ösvény, azaz a netes terjesztés. A project egyik atyjával készült interjút szintén a következő oldalak egyikén olvashatjátok.

Ezenkívül…

A weben terjedő freeware és shareware programok külön kategóriát jelentenek, hiszen ezek szerzői bátorítják a honosítást: nekik az az érdekük, hogy programjuk minél szélesebb körben elterjedjen, és ebben nagy segítséget jelentenek a fordítók. Aki a weben rábukkan valamely, a fenti kategóriákba tartozó hasznos progira, vagy érdekes, élvezetes játékra, és az még nem beszél nyelvünkön, általában pár email után nekiláthat a munkának. Néhány honfitársunk aztán ezt szervezett formába öntötte, és napjainkra a Honosítóműhely egy ismert és elismert közössége lett az ilyen jellegű munkának, sikeres működésük tetemes mennyiségű bizonyítéka az oldalukon található.

Érdekességként a témához vettünk egy magyar fejlesztésű, de egyelőre angolul „beszélő" online játékot, a Droidarena-t. (Bővebbet róla hátrébb, Chilly interjújában.) Talán meglepő az idegennyelvűsége, de ennek oka, mint a cikkből is kiderül, az anyagiak. Fizetőképes réteg a Nagy Vízen túl található. Ha a külhoni játékosok összedobták a pénzt, mehet majd a „visszamagyarosítás" és a fejlesztés. Ez is egy út, ez is egy megoldás….

Zárszó gyanánt

Mint a bevezetőben említettem, kis hazánk abban a szerencsétlen helyzetben van, hogy bár - hitem szerint - a világ egyik legszebb és legszínesebb nyelvének birtokosa, ezt azonban csak a határon innen és túl élő magyarok értik és beszélik. Mennyivel könnyebb dolga van például „ságoréknál", a német nyelvterületen élő gémernek, hiszen az ő nyelvére mindent lefordítanak! Joggal kérdezheti bárki, hogy hogy is van ez, hiszen Goethe nyelvét se nevezhetjük a szó szoros értelemben vett világnyelvnek, mint például az angolt, vagy a franciát, melyeket e sárgolyó számtalan országában hivatalos, vagy második nyelvként használnak, Amerikától Európán és Afrikán át Ausztráliáig. Igen, ezen kell elgondolkodni… Itt jön be a pénz, a gazdaság, az életszínvonal, helyünk és hírünk a világban, a nemzettudat, és más, efféle dolgok, amelyet hosszan lehetne elemezgetni és fejtegetni - de ez már nem e lap profiljába tartozik. Mindenesetre ezt a példát látva reménykedhetünk, hogy egyszer nálunk is beáll az az éteri állapot, hogy a boltok polcain ott sorakoznak a világpremierrel egy időben megjelent teljes magyar verziók. Persze lehet, hogy addigra már idehaza is minden óvodás érti és beszéli majd az angolt - de

ezzel együtt is azért más érzés, ha kishazánk nyelvén szólal meg egy játék. Ebben sokat segíthetnek mind a hivatalos, mind a „partizán" fordítók, magyarítók. És ha ezt elérjük, akkor utóbbiak is megkaphatják a végleges és teljes rehabilitációt, amit - tekintettel a sok befektetett időre és energiára - megérdemelnek. És akkor egy picit helyrebillen a világ egyensúlya, lelkünkbe béke költözik, és éjszakánként arcunkon boldog mosollyal küldjük akcióba az aktuális csodajáték szuperhősét, aki cifra, ízes magyar káromkodással pumpálja az ólmot ellenségeibe. Hát kívánhatunk magunknak ennél többet?!

Kredenc

HUNCRAFT

INTERJÚ HALMOS ZOLTÁNNAL, A HUNCRAFT EGYIK KÉSZÍTŐJÉVEL

Ha valami, a Huncraft nevezhető hányattatott sorsú fejlesztésnek, hiszen a magyar változatot készítő gárda már hosszabb ideje próbál egyezkedni a Blizzarddal a játék kiadását elintézendő, ám eleddig a bürokrácia hálóján nem sikerült túljutniuk. Pedig azt hiszem, sokan várnák már a kiegészítést, amelyről bővebben később is olvashattok oldalainkon. Röpke interjúnkban szeretnénk egy kicsit belátni a kulisszák mögé, így megkérdeztünk néhány dolgot a csapat egyik képviselőjétől.

– Egy röpke bemutatkozást kérnék! Jelen pillanatban kik dolgoznak a projekten?

– A HunCraftnak az az érdekessége, hogy lényegében teljesen Interneten keresztül készült, azaz a tagok jóformán nem is találkoztok egymással. Ez alól kivételt képez a csapat legszorosabb értelemben vett magja, akik a lényegi munkát elvégezték, értem ezalatt a videók elkészítését, a szinkronizálást, illetve az egyéb stúdiómunkákat. Krnyán „BadTiger" György, Bendó „Mat" Mátyás, és jómagam, Halmos „Cerberus" Zoltán alkotjuk ezt a magot. Mi gyakran jöttünk össze több napra, hogy megoldjunk egy-egy problémát hálózatba kötött gépeken. Mondanom sem kell, ilyenkor a nyelvújítást is megszégyenítő új káromkodásokat találtunk és tálaltunk fel annak, aki megzavart bennünket. Egyikünk sem foglalkozik hivatásosan programozással, vagy akár magyarítással, mindössze hobbiból csináltuk (bár a végén már a Titanic alá kívántuk az egészet... jó mélyen). Az is igaz, hogy programozás nem igazán kellett a készítés során.

– Napi hány órát szoktatok StarCraftozni? :))

– Jóformán semennyit! Lehet, hogy ez így elsőre meglepő, de ez az igazság. Hónapokig csak a SC-tel voltunk elfoglalva, és már tele van vele a khm... hócipőnk. Korábban persze elég sokat játszottunk a Battle.neten, legalábbis a többség. Én személy szerint minden hétvégét végigjátszottam, akkoriban ugyan még csak modemes voltam. A hadjáratokat is alig 5-6 szor játszottam végig, sokszor úgy, hogy minden pályán mindenkit elpusztítottam, aki ellenségként volt anyakönyvezve. Mára már „leszoktunk" róla, de talán ha megjelenik a HC, mi is új erőre kapunk tőle.

– Egy fordítás sosem egyszerű munka, beavatnál bennünket a technikai részletekbe, azaz hogy valójában hogyan is „nyúlkáltok" az eredeti StarCraft dolgaiba?

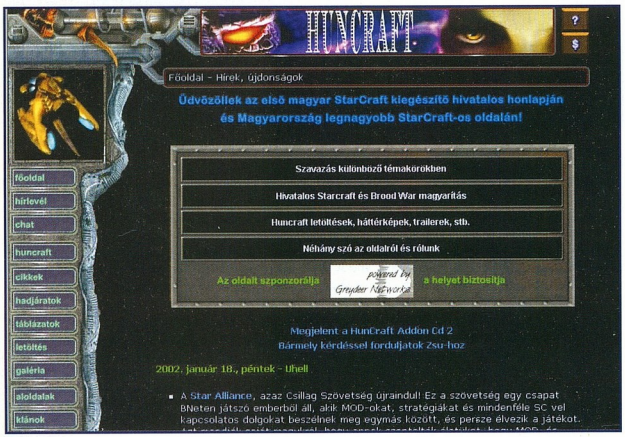
Szerencsére a Blizzard játékai mind egy sémára épülnek fel, és mivel már volt némi előzetes tapasztalatunk, hogyan kell ezeket „kicsomagolni", így ezt a tudást hasznosítva sikerült lassan, apránként mindent módosítani, amire szükségünk volt. Ehhez használtunk jó néhány segédprogramot, melyek bárkinek a rendelkezésére állnak akár a mi honlapunkról is (www.huncraft.net). Természetesen a magyarításhoz, vagy akár egy saját küldetéslemez elkészítéséhez, mint amilyen a HunCraft is, a segédprogramok mellett szükség van hangokra, videókra, zenékre és sok egyéb másra, amiket magunknak kell elkészítenünk. Ezekhez legtöbbször kereskedelmi programokat használtunk.

– A fordítások mellett a játék multiplayer részét is magyarítottátok? Esetleg újabb térképeket terveztek?

– Igen, 100%-ban magyar lett a játék maga. A Battle.net, mivel az szerkezetileg nem a játék tartozéka, angol maradt, ahogy a hadjáratszerkesztő is. Minden más magyarul szólal meg. A HunCraft saját pályaformátumot használ (a magyarítás nem), ennek ellenére mi mellékeltük az összes eredeti régi pályát ebben a formátumban a HunCraft mellé, illetve közel 50 saját készítésű többjátékos pályát is készítettünk.

– Köszönjük az interjút.

Chilly



HÁZIBARKÁCS

AVAGY MAGYARÍTÁS ÖNERŐBŐL

NÉGY, SZÍNVONALAS MAGYARÍTÁSOKKAL BÜSZKÉLKEDŐ „PARTIZÁNT" KERESTEM MEG LEVÉLBEN, HOGY ÍRJA MEG TAPASZTALATAIT, TANÁCSAIT A TÉMÁBAN. AZ ALÁBBI ÖSSZEÁLLÍTÁS AZ Ő „RÖPINTERJÚIK" NYOMÁN SZÜLETETT MEG – EZÚTON IS KÖSZÖNET ÉRTE PESZMETEGNEK (WWW.TAR.HU/PESZ), GMIKINEK (WWW.EXTRA.HU/GMIKI), IMYKE 2000-NEK (IMYKE2000.FREEWEB.HU) ÉS KDS-NEK (WWW.TAR.HU/KDS)!

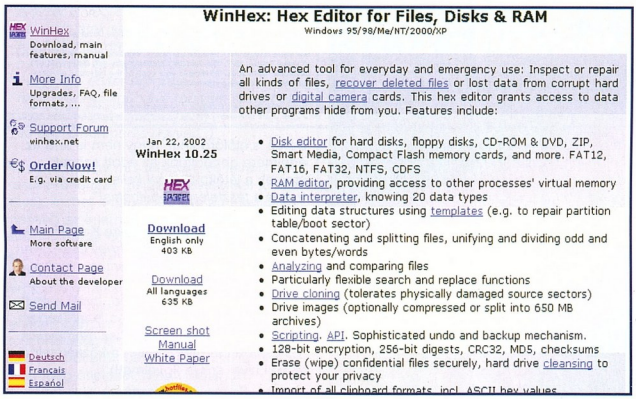
Magyarításba csak az fogjon bele, aki elegendő lelkesedéssel, türelemmel, kitartással, és megfelelő nyelvtudással rendelkezik. A szótár vagy a MobiMouse nem pótolják a nyelvi jártasságot, csupán segédeszközök az angolul vagy németül tudók kezében! (Leginkább e két nyelvterületről származnak az „áldozatok".) Egy-egy fordítás a feladat bonyolultságától függően hónapokig is eltarthat: Kds Commandos-fordítása mindössze 45 órát vett igénybe, míg az Age of Kings II: The Conquerors kb. napi 6 óra munkával, öt munkanapot számolva két és fél hónap, azaz mintegy háromszázharminc óra ráfordítást igényelt! (Kds ehhez azért hozzáfűzte: *„természetesen ebben az esetben nagyon sokat lassított a munkán, hogy itt rengeteg történelmi utalás volt területekre, országokra, történelmi személyiségekre, akiknek/amiknek a neve angolul volt megadva, és meg kellett keresni ezeknek a magyar megfelelőjét – már aminek volt.* ")

Gmiki tanácsa szerint *„aki magyarosításra adja fejét, annak érdemes először valami kisebb munkába fogni. Ne egy hatalmas szövegkészlettel rendelkező kalandjátékkal kezdjünk. A fordítás ideje is a játékban előforduló szövegek mennyiségétől függ, és természetesen attól, mennyien készítik. Vannak olyan munkák, amik 1-2 nap alatt elkészíthetők, de vannak olyanok is (Baldur's Gate), amik hónapokba, évekbe is beletelhetnek."*

Peszmeteg pedig így fogalmazott – érdemes szavait megszívlelni:*„A játékfordítás nem egy párnapos munka, tehát csak az kezdjen hozzá, aki nem unja meg majd félúton; itt jegyeznénk meg, hogy a háló sajnos tele van olyan játékmagyarításnak nevezett dolgokkal, mint pl. az FPS-játékok főmenüinek fordításai, amelyek roppant hasznosak és teljesen feleslegesek – ez persze ne vegye el a kedvét a vállalkozó szelleműeknek. Hasonló a helyzet, amikor félkész, vagy éppen elkezdett fordításokat tesznek fel és terjesztenek teljes magyarításként, ilyenkor a boldog angolul nem beszélő gamer letölti, majd a második pálya után dob egy hátast, amikor hirtelen nyüzsögni kezdenek az angol instrukciók. A félmunka nem munka, ha nincs türelme a fordítónak, akkor tegye elérhetővé a munkáját, de hívja fel a figyelmet a hiányosságra, vagy kérjen segítséget a fordítás befejezéséhez."*

(És aki befejezetlenül publikálja művét, annak lebegjen lelki szeme előtt Imyke 2000 példája, aki fellőtt a hálóra egy háromnegyedig kész Diablo II fordítást, majd meglepődve találkozott saját szövegeivel egy más által készített teljes fordításban… Ami fent van a neten, az elérhető, elvihető, és viszik is! :))

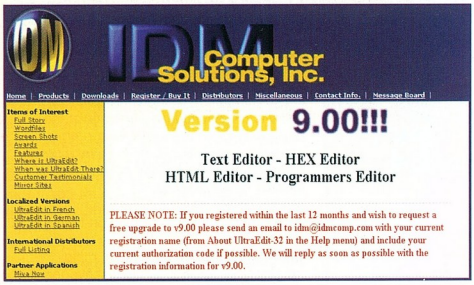
Általános tanács, hogy olyan játéknak kell nekiesni, amelyet jól ismer a fordító, hiszen tudnia kell, hogy egy-egy kifejezés, szófordulat hol, milyen körülmények között jelenik meg. Kds ezt így fogalmazta meg: *„Egyrészt – tekintettel arra, hogy ezért nem kapok pénzt, így „élvezetből" magyaritok – lényeges, hogy szórakoztasson a munka, ez pedig csak akkor érvényes, ha van olyan jó a játék, hogy biztos vagyok benne, más is fogja használni a munkámat. Arról nem is szólva, hogy még egyszer, magyarul is legyen kedvem végigjátszani az adott gémet (ez amúgy az ellenőrzés végett is fontos). Másrészt lehetetlen lefordítani egy szöveget, amelynek a környezetét nem ismerem. Pl. csak egy szó adott (mondjuk a Commandos II. kommandósainak hátizsákjánál): USE – lehet használ, haszon, gyakorlat, szokás... Ha nem tudom, mikor jelenik meg, nagyon mellé lehet fogni."* Ugyanerről írt Peszmeteg is: *„Csak olyan játékot magyarosítottunk, ame-*

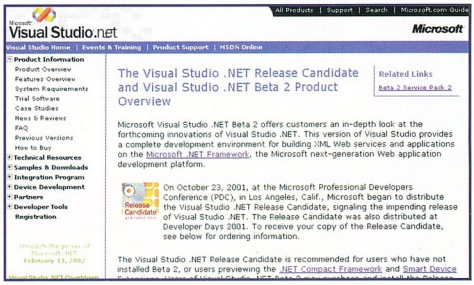


lyet már jól ismertünk és szerettünk (pl. Sanitarium, Diablo, Hellfire, Heroes of Might & Magic 2, Traffic Giant), hiszen nagyon sokat számít az adott játék szövegvilága, hangulata, nem lehet csak úgy belevágni akármelyikbe. Sok kérés jön most is, hogy ezt meg azt a játékot fordítsuk le, de ha az adott játék nem tetszik, akkor nem kezdünk hozzá, úgysem tudnánk visszaadni az eredeti feelinget."

a magyar ékezetek is működnek), míg máshol ékezetek nélkül, az angol szó karakterszámának megfelelően kell átírni a szöveget, ami igen nehéz feladat. Lásd pl. a Diablónál: voltak olyan szavak, amelyek angolul kevesebb betűből álltak, mint akármelyik magyar szinonimája, pedig a korhű szövegvilág miatt nagyon fontos lett volna a kötetlenség. A ragozás szintén nagy problémát okoz, hiszen ha a program az angol ragot, elöljárót, vagy segédigét külön kezeli, akkor a magyar szöveg értelmezhetetlenül összekavarodik (pl. megint a Diablo, ahol a tárgy neve Obsidian

olyan is, hogy egy játék becsomagolva tárolja a fájlokat (pl. Quake – pak, Quake3 – pq3, Thief – str). Ezeket ha átnevezzük pl. zip kiterjesztésűvé, hozzáférhetünk a belső fájlokhoz is.
Figyelni kell olyan esztétikai dolgokra is, hogy a gombokról, szövegdobozokból ne lógjon ki a szöveg, vagy ne tűnjön el esetleg annak szélein a felirat többi része. Néha az angol nyelv sajátosságai is okozhatnak problémát, ha a játék néha egyes szavakra máshonnan hivatkozik; ilyenkor a tesztelés során derül ki, hogy nem jó a ragozása, vagy épp magyartalanul hangzik a mondat.



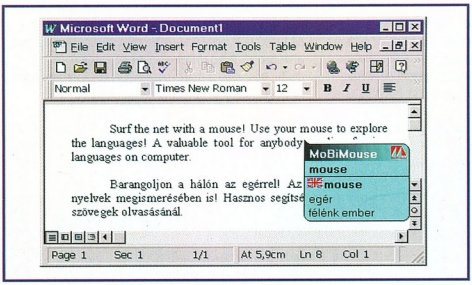


Nos, ha megvan az áldozat, alaposan körül kell nézni a könyvtárában, hogy egyáltalán le lehet-e fordítani, azaz a játékban előforduló szövegek olyan fájlban és formátumban vannak-e, amelyek szerkeszthetőek – ez az esetek nagy részében így van, hiszen sok olyan program van (Restorator, UltraEdit, Visual Studio, WinHex), amely nemcsak megnyitni engedi a legkülönfélébb típusú fájlokat, hanem szerkeszteni és elmenteni is. Peszmeteg így ír: *„A szöveget tartalmazó fájl(ok) formátuma teljesen mindegy, hogy milyen, ha bele lehet piszkálni az editorral – bár manapság már rengeteg fordító és szerkesztő programot lehet letöl-*

Shield of Wolf, ami lefordítva a játék szerint Obszidián Pajzs of Farkas: itt a mellékneveket és főneveket is külön kezeli a progi!). Így ezeknek sajnos eredeti formájukban kell maradniuk, hacsak nem rendelkezik magas szintű programozói tudással a fordító."
Gmiki tapasztalatai: *„Mindenképp tanácsos a fájlok módosítása előtt az adott fájlról biztonsági másolatot készíteni! Érdemes először keresni a játékban egy jellegzetes részt (pl: menük), és kezdetben csak azt átírni magyarra. Lehet, hogy kiderül, hogy a magyar szavak beírása után nem megfelelően működik a játék, lefagy stb., de az is előfordulhat, hogy egyszerűen csak nem kezeli az*

De az is előfordulhat, hogy nem is arra az értelmére gondoltunk az adott szónak, aminek a játékban lenni kellene. *Nagyon fontos a tesztelés, próbálgatás!"*

Még egy fontos dolog, melyre Kds hívta fel a figyelmemet: *„Lényeges, hogy csak olyan részét magyarítsam a programnak, amit ki is tudok próbálni. Tipikusan ilyen a single player (egyjátékos) üzemmód, mivel a multiplayer módot kipróbálni nincs lehetőségem, ezért a program ezen részéhez nem nyúlok."* (Ez esetben természetesen a közzétételnél fel kell hívni erre a figyelmet!)

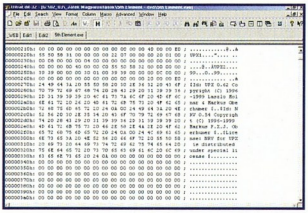


teni különböző típusú játékokhoz –, inkább az jelent problémát, hogy megtaláljuk a szöveget tartalmazó fájlt, ha ez egyáltalán sikerül. Ráadásul gyakori, hogy egy adott karaktert, szót, vagy szövegrészt a program önálló egységként kezel, tehát ha ezekhez hozzányúlunk, borulhat az egész játékprogram, ezért rendszeresen, rövid időközönként be kell töltögetni a már meglévő fordítást és tesztelni, hogy indul-e és működik-e a játék egyáltalán. A karakterszámmal kapcsolatban is változó a helyzet, hiszen vannak játékok, ahol pl. sima txt-ben vannak a szövegek, és ez szabadon változtatható (ezeknél általában

adott program az ékezeteket. (Sokszor olyan is volt, hogy csak a hosszú ő-t, ű-t nem viselte el.) Ezeket már jobb a legelején kiszűrni.
Vannak speciálisan, kifejezetten egy játékhoz (vagy azonos engine-nel rendelkező játékokhoz) készített programok. Pl: Wally a Quake2-motoros játékokhoz többé-kevésbé jól alkalmazható. Itt a szövegeket exportálhatjuk egy egyszerű szövegfájlba, ahol átszerkeszthetjük azt. Miután befejeztük a fordítást, vissza kell importálni a szövegeket, és ha szerencsénk van, tényleg magyarnyelvűvé válik a játék. Néha előfordul

A munkához nem árt egy erősebb vas, hogy menet közben tudjuk tesztelni munkánkat, sok-sok-sok memóriával! (Egy félgigányi megnyitott állomány, a szerkesztő progi, plusz a rendkívül hasznos MobiMouse, vagy egy szótárprogram biza' rendesen leapasztja az erőforrásainkat…)

Azt csak megemlítem, hogy sok játéknál lehetőség



van a hangok lecserélésére is (ha pl. wav vagy mp3 formátumban van a fájl), de ezt legfeljebb a magunk szórakoztatására tegyük, hacsak nincs a pincében egy kis hangstúdió, és baráti- vagy rokoni körben képzett hangú, profi szinkronszínész ;).

Összefoglalva tehát, mi kell egy jó magyarításhoz?

Peszmeteg megfogalmazásában:
– *először is végtelen türelem*
– *az adott játék alapos ismerete*
– *rengeteg biztonsági mentés*
– *nyelvtudás és nagyszótár*
– *megfelelő editor program*
– *nagy mennyiségű kávé (bátyám szerint ez sörrel kitűnően helyettesíthető)*
– *és egy jó válóperes ügyvéd :)*

Ha kész a nagy mű, teljesen, és keresztbekasul ellenőrizve (például haverokkal tesztletve), mehet a nagyvilág elé; erre legalkalmasabb az Internet, ingyenes tárhelyet találunk hozzá bőven, és nagy design se kell – akinek szüksége lesz rá, az úgyis csak letölteni jár arra :). Szellőztessük meg a jó hírt a magyarításokkal foglalkozó fórumokon, szinte minden nagyobb portálon találunk ilyet, és aztán fogadjuk a köszöneteket, dicséreteket, vagy kritikákat. Előbbiekből erőt, utóbbiból tapasztalatot, és talán még ötleteket, megfontolandó tanácsokat is meríthetünk – a következő munkánkhoz. Mert aki csak egy köszönőlevelet is kap, az tudja, milyen jó érzés a tudat, hogy hagytunk magunk után valami hasznosat, valamit, ami másoknak örömet okoz; és ez minden kínszenvedést és lemondást kárpótolhat!

Végezetül, zárszóként álljon itt Peszmeteg útravalója:
„Reméljük, minél több igényes és teljes fordítás jelenik meg a neten, hiszen igény van rá, annál is inkább, mivel ezekért a fordításokért nem vár senki ropogós papírpénzeket, ez csak jó szándékkal, elhivatottsággal működik."

Ehhez azt hiszem, nem is érdemes semmit hozzáfűzni. Köszönet „riportalanyaimnak", és minden neves és névtelen lelkes „partizánnak", akik lehetővé tették és teszik számunkra, hogy kedvenc játékunk anyanyelvünkön szólaljon meg!

Kredenc

DROIDARENA

HTTP://WWW.DROIDARENA.COM/

A Droidarena egy olyan internetes, böngészőn keresztül játszható stratégiai játék, amelyben a játékos feladata az, hogy egy virtuális robotot építsen, szereljen fel egyedi fegyverekkel, sőt, állítson be – "programozzon" – úgy, hogy az a többi robot ellen történő, véletlenszerűen generált labirintusokban (ún. arénákban) megrendezett csatákban is megállja a helyét. A játékot kutatás, építkezés, kémkedés, RPG-elemek, fejlődés és

klánokban játszhatóság tarkítják. Röpke interjúnkban **Kiss Konrádot** kérdeztük a játékról.

– Egyelőre csak angolul érhető el a játék, tervezitek a magyarítást?

– A magyar verzió mindenképpen el fog készülni, de ez egyelőre nem elsődleges szempont. Várhatóan két-három hónap múlva fog elkészülni egy „Babel-Engine" névre hallgató kiegészítés a játékhoz, amely lehetővé teszi, hogy a játékosok a saját anyanyelvükön játsszanak a nemzetközi közönséggel. Egyelőre magyar, német és spanyol fordítás van tervbe véve, de orosz és francia nyelven is szeretnénk elérhetővé tenni a játékot.

– Fizetős játékról van szó…

– Sajnos az internetes reklámpiac eléggé a padlón van, ezért valószínű, hogy a játék egy ideig mindenképpen fizetős marad, de szeretnénk, ha a bevétel inkább reklámokból jönne, és a játék ingyenes lehetne. A magyar közönség online fizethetne hitelkártyával. A jó öreg rózsaszín postautalványt is elfogadjuk, bár ennek az átfutási ideje a legfőbb hátránya. A bankkártyás fizetés esetében azonnal elérhetővé válik a játékosok számára a korlátozások nélküli játékhoz szükséges kód. Támogatókat pedig folyamatosan keresünk, mivel szeretnénk, ha a játék ismét ingyenesen elérhető lenne bárki számára.

– Mint tapasztaltam, a játéknak nincs „célja", azaz nem egy történet mielőbbi befejezésére kell benne törekedni…

– A játék pontozásos rendszerre épül. A végén több kategóriában is hirdetünk nyerteseket. Első pillantásra nehéznek tűnhet kiszorítani egy fejlettebb játékost a pozíciójából, ám ez összefogással bármely csapatnak sikerülhet.

– Az angolnyelvűség ellenére több magyar csapatot is láttam a listában…

– Valóban sok magyar játékossal büszkélkedhetünk: a teljes játékoslista közel 10%-a magyar nemzetiségű. Ezzel elhagyjuk az olyan országokat is, mint Németország, Ausztrália, vagy a Skandináv államok bármelyike – itt pedig köztudottan sok időt töltenek a neten. A játékosok legnagyobb része az Egyesült Államokból játszik. Eredetileg a reklámoknál volt fontos szempont, hogy minél több amerikai játékosunk legyen, ezért is lett a játék már a kezdetektől fogva angol nyelvre fejlesztve.

– Mi várható a jövőben?

A játék mindenképpen tovább lesz fejlesztve, és jóformán csak nagyobb volumenű fejlesztéseken gondolkodunk. A Babel-Engine-en kívül tervezzük, hogy a jelenlegi animációkat automatikusan generált, saját szemszögből készített, 3D-s flash animációk váltsák fel. A játékban szereplő kutatásokat szeretnénk teljesen újratervezni, hogy legyenek olyanok is, amelyek kizárják más technikák alkalmazását, ezzel is csökkentve a linearitást a játékmenetben. Továbbá a robotokat egy egyszerű scriptnyelven programozni is lehet majd – bár erre még várni kell 4-5 hónapot. A játék „skinnelhető" lesz, ez a fejlesztés még ebben a fordulóban meg fog történni.

– Köszönjük az interjút.

Chilly

A HONOSÍTÁS EGYIK LEGFONTOSABB ÁLLOMÁSA AZ EREDETI JÁTÉK SZINKRONIZÁLÁSA, MAGYARÍTÁSA. A WORLD WAR III: BLACK GOLD TELJES LOKALIZÁLÁSÁT A DIGITAL REALITY VÉGEZTE, KÉRDÉSEINKRE AZ ÉPPEN A STÚDIÓMUNKÁLATOK KÖZÖTT MIKROFONVÉGRE KAPOTT DAUBNER TAMÁS VÁLASZOLT.

WORLD WAR III: BLACK GOLD SZINKRONIZÁLÁS

– Milyen előkészületeket igényel a szinkronizálás?
– A szinkronrendezőnek pontosan tudnia kell, hogy milyen jellegű játékkal van dolga, jelen esetben a szembenálló feleket is meg kellett nevezni, hogy a színészek kiválasztása minél jobban sikerüljön. A rendező ismeri a színészek kvalitásait, jellemzőit (hiszen naponta dolgozik velük), így képes kiválasztani a szerepre legalkalmasabb szereplőt.

– Mik az alapvető szempontok a színészek kiválasztásánál?
– Fontos, hogy a színész hangja karakteres legyen, és természetesen a játékban megformált szereplő személyiségéhez is igazodnia kell. Nagyon fontos a helyes választás, hiszen a játékélményt nagymértékben befolyásolni tudja a helyesen eltalált magyar hang. Nem könnyű feladat ennyi megfelelő színészt találni, hiszen pl. a WW3-ban 18 férfi és 2 női szinkronszínésszel dolgoztunk együtt.

– Egy játékban hol találhatók a lefordítandó szövegek?
– Értelemszerűen ezt játéka válogatja, de a küldetésközpontú játékokban (mint a tárgyalt játék esetében is) általában az eligazítás alatt, az animációk közben, illetve esetenként monológszerűen is adódnak szinkronizálandó szövegek. Ennél a játéknál a gyakorlópályákhoz is írtak szöveget, illetve nem szabad megfeledkeznünk az egységhangokról sem, melyből jelen esetben hangmintánként 2 fajtát (indulatos és kevésbé indulatos) is el kellett készítenünk. A lengyel fejlesztők pedig igazán nem fukarkodtak a hangokkal...

– Mennyire kell a fordításnak megegyeznie az eredeti szöveggel?
– Nagyjából az eredeti szöveg tartalmához kell igazodnia a szinkronizálásnak, azonban értelemszerűen az adott ország kultúrájához és nyelvezetéhez kell formálni a különleges részeket. Itt főleg a szójátékokra és egyéb egyedi szófordulatokra gondolok: ezeket mindenképpen adaptálni kell. Nem szabad az egész munkát tükörfordításnak tekinteni, de az se szerencsés, ha valaki nagyon elrugaszkodik a gamer-szemlélet megvalósítása érdekében: a helyes út a kettő között rejlik. A munkát mindenképpen kompakt egészként kell kezelni, csak így lesz a végén egységes stílusa a szinkronizálásnak.

– Milyen anyagokból kell dolgozni a szinkronizálás során?
– Általában valamiféle béta, vagy majdnem kész játék kíséretében érkeznek meg az

NEKÜNK MÁR VAN, GYERE EL MEGNÉZNI!

XBOX™

X-MULTIMEDIASHOP
1133 BUDAPEST, HEGEDŰS GYULA U. 63.
TEL: 06-20-9374-369
E-MAIL:INFO@X-MULTIMEDIASHOP.HU
WWW.X-MULTIMEDIASHOP.HU

angol szöveg- és hangfájlok. Ezeket alaposan át kell tanulmányoznunk a helyes karakterisztika felmérése érdekében. Lehet igazodni az eredeti játékban kialakított hangkarakterekhez, de el is lehet térni ezektől. Így történt ez a WW3 esetében is, ahol nem voltunk megelégedve az angol verzióban hallható színészi játékkal, így több karakter orgánumán és játékstílusán is változtattunk egy kicsit.

– Milyen nehézségek merülhetnek fel a szinkronizálás során?

– Ha az animációk alatt a karakterek beszélnek, akkor mindenképpen a szájmozgásukhoz kell igazítani a beszédet, ami nem könnyű feladat, tekintve, hogy elég nagy különbség van a két nyelv között. Ráadásul a szövegek hosszára is figyelni kell ilyenkor, bár a szöveghossz akkor megkötés igazán, ha a képernyőre ki van írva az elhangzó beszéd; ilyenkor adott keretbe kell beférnie a magyar változatnak. Mindkét felsorolt szempont nagyban megnehezítheti a munkát.

– Mennyire lehet garantálni, hogy a képernyőre kerülő, illetve elhangzó szövegek nyelvtanilag és helyesírásilag közel tökéletesek legyenek?

– Több szűrőn is átmegy a szöveg, mielőtt véglegesen a játékba kerülne: a fordítás után több ember is elolvassa annak érdekében, hogy hibátlan mondatok szerepeljenek a játékban.

– Visszamondhatja egy szinkronszínész a megbízatást, ha megismerkedik a szinkronizálandó karakterrel?

– Nem volt még erre példa, hiszen az illető színészt legközelebb nem fogják munkára hívni, és ez nem érdeke. Egyébként a WW3 esetében voltak félelmeink, hiszen több arab személyt is meg kellett formálni a játékban, ami a 2001. szeptember 11-ei események tükrében (a WW3 kiadását pont a terrortámadás miatt csúsztatták el) nem egy hálás feladat, de a színészek, ha lehet, még alaposabb képet próbáltak festeni a hangokon keresztül az adott személyiségekről.

– Hogyan van megfizetve egy szinkronszínész?

– A lokalizálás költségkerete lehetővé tette, hogy a szokottnál magasabb díjért hívjuk el a színészeket dolgozni, és ismert szinkronhangokkal rögzítsük a szöveget. Ezt egyrészt a szokatlan játékszinkronizálás, másrészt a minőségre való törekvésünk miatt tűztük ki magunk elé: szerettünk volna kiváló hanganyagot létrehozni, mely, úgy érzem, teljesült.

– Mennyire fontos manapság a profi hang és szöveg a játékokban?

– Mindenki próbál olyan területeket kiaknázni a játékfejlesztés során, amire a konkurencia kevesebb figyelmet fordított. A kezdeti időszakban a programozói munkán volt a hangsúly, mely a grafikus kártyák fejlődésével egyre jobban eltolódott a látvány irányába. Ez utóbbi ma is fontos, de e mellé felsorakoztak a profi színészek és hangeffektek, és a nagy ívű, igazán magával ragadó zene, melyek megléte nélkül ma már elképzelhetetlen jó minőségű játékot készíteni.

– Mennyire egyeztethető össze egy fejlesztőcsapat munkájával a lokalizálás?

– Teljes mértékben, hiszen rendelkezünk a munkához szükséges tapasztalattal és szakértelemmel, a célunk pedig megrendelőnkkel közös (Dynamic Systems), hiszen mi is a magyar játékszoftver-piac fejlesztésén munkálkodunk. Az eddig elkészült lokalizált játékaink (A nagy balhé!, The Nations, Rally Throphy, WW3), és a minden fronton visszacsengő pozitív kritikák azt bizonyítják, hogy lehet maradandót alkotni, és mi ezen az úton jó irányba indultunk el. További munkáink során is mindig a lehető legmagasabb minőségű fordítások elkészítésére fogunk törekedni.

– Köszönjük az interjút, és további jó munkát kívánunk!

Bear™

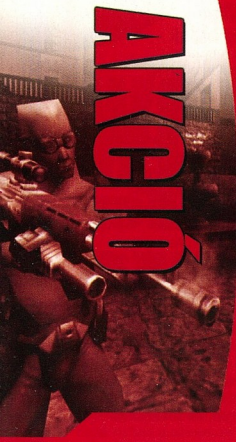
HONOSÍTÓMŰHELY

WWW.HONOSITOMUHELY.HU

Létezik Magyarországon egy olyan kezdeményezés is, amely főként nem a játékokkal foglalkozik, hanem a felhasználói programokkal. Itt azért kicsit jobb a helyzet, mivel a nagyobb programok magyar változatait sokszor maga az eredeti kiadó is megjelenteti (lásd MS Ofice, Linux-disztribúciók stb.). Ennek ellenére nagyon sok shareware program hasonló helyzetben van, mint a játékok, azaz csak lelkes amatőrök veszik a fáradságot, hogy honosítsák azokat.

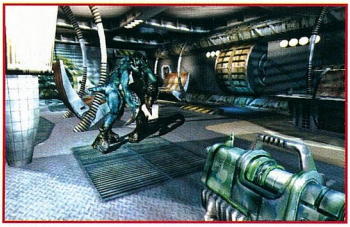
Ezen magyarított programok fellelhetők a fent megnevezett honlapon, itt le lehet tölteni mindegyiket, majd aktivizálni, és máris ékes magyarsággal szólít meg bennünket például a CD-író applikáció. Ezek a fordítások legtöbbször az új verziók megjelenését követő néhány napon belül letölthetők a nagyközönség számára is, így a támogatottsággal, a frissességgel sincs probléma. Ami sokszor az amatörizmus hátulütője, az a szakkifejezések sokrétű "elmagyarosítása", avagy amikor egy-egy kifejezés nagyon nem azt jelenti magyarul, mint teszi angolul – ezzel sajna számolnunk kell, mint mellékhatás, így sokszor magához a magyarított programhoz is "hozzá kell szoknunk", mert nyelvezete eléggé félrevezető lehet. A kezdeményezést amúgy az eredeti fejlesztők is támogatják, hiszen nekik is érdekük, hogy minél több országban lehessen problémamentesen és "érthetően" használni produktumukat (nem úgy gondolkoznak, mint néha a "nagyok"), így mostanra a többnyelvűség alapvető igénnyé nőtte ki magát a felhasználói programok frontján.

Chilly



KREED

RUSSOBIT-M ● BURUT SOFTWARE ● WWW.BURUT.RU/ENGLISH_VER/KREED



Egy újabb FPS megszületésének lehetünk tanúi, amelyet ezúttal az orosz illetőségű Burut Software követ el éppen. A játék neve egyszerűen csak Kreed. A történet középpontjában a gyilkolásra tökéletesen kiképzett Légió áll, illetve egy tagja, akit ezúttal mi fogunk alakítani. A Légiót eredetileg a földi érdekek csillagközi határainak védésére alakították ki, amely később azonban feleslegessé vált. Így a 27. század végére számuk meglehetősen lecsökkent és főként személyi védelmet látnak el különböző űrhajókon. Ennek okán kerülünk az Aspero fedélzetére, ami azonban szerencsétlenül jár egy fekete lyuk mellett, ahonnan a szökés lehetetlen. Vagy mégis lehetséges lenne? Feltehetőleg ezt fogjuk kideríteni.

A program mozgatórugója az X-TEND motor, ami nem csak a grafikai feladatokat végzi el, hanem egy meglehetősen részletes modellkidolgozást is lehetővé tesz. Így nem kell csodálkoznunk, hogy a készítők minden szépet és jót ígérnek a megjelenítés terén. Ehhez persze egy GeForce 3-ra lesz legalább szükségünk. A hanghatások terén a népszerűbb szabványok (A3D, EAX) támogatása is szerepel. Megjelenésről egyelőre még szó sincs.

16 ... Last Ninja: The Return
17 ... Will Rock
18 ... ViviSector: Creatures of Dr. Moreau
19 ... Citizen Zero
21 ... Jedi Outcast
22 ... Unreal Tournament II
24 ... Battlefield 1942
26 ... Serious Sam: The Second Encounter
28 ... Star Wars Starfighter
30 ... Darkened Skye

TARTALOM

1. Half Life	Sierra
2. Return to C. Wolfenstein	Activision
3. MoH: Allied Assault	Electronic Arts
4. Quake III: Arena	Activision
5. No One Lives Forever	Fox Interactive
6. Serious Sam 2	Take 2 Interactive
7. Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive
8. Duke Nukem 3D	Gathering of Developers
9. Jedi Knight	LucasArts
10. Max Payne	Gathering of Developers

TOP 10

C&C: Renegade	2002/03	Electronic Arts
C.O.N.S.E.A.L.	2002/03	JoWooD
Global Operations	2002/03	Electronic Arts
Mafia	2002/03	Take 2 Interactive
Zanzarah	2002/03	THQ
Jedi Outcast	2002/03	Activision
New World Order	2002/03	Project 3
Die Hard: Nakatomi Plaza	2002/04	Vivendi
Battlefield 1942	2002/04	Electronic Arts
Grand Theft Auto 3	2002/04	Take 2 Interactive

ELŐREJELZÉS

CHROME

MÉG NINCS ● TECHLAND ● HTTP://CHROME.TECHLAND.COM.PL

JuliuS még tavaly hírt adott a lengyel Techland figyelemre méltó fejlesztéséről, a Chrome-ról, mely tulajdonképpen egy vérbeli sci-fi FPS játéknak készül. Mivel a program valóban nagyszerűen néz ki, ezért illik néha szétnéznünk, hogyan is állnak a dolgok arrafelé. Az egyik legfontosabb dolog, hogy január elején egy saját site-ot kapott a program, aminek a feltöltése folyamatosan történik az érdekesebb részletekkel. De ami még ennél is nagyszerűbb, hogy a fejlesztők jóvoltából egy rövidke kis bemutató videó is napvilágot látott. Ennek megtekintése csak még jobban meggyőz minket arról, hogy a játék fantasztikus grafikával rendelkezik, és ez bizonyítja, hogy az alkotók fantáziája egy elég széles skálán mozoghatott. Ennek köszönhetően már-már természeti csodákban gyönyörködhetünk, valamint a külső, nagy területek urálják a változatos helyszíneket. Ha maga az akció rész is hasonlóan jó kezekben született meg mint a grafika, akkor egy sikeres programmal fogunk találkozni májusban.

OPERATION FLASHPOINT KIEGÉSZÍTŐ

CODEMASTERS ● BOHEMIA INERACTIVE STUDIOS ● WWW.FLASHPOINT1985.COM

A Bohemia Ineractive Studios sem ült sokáig tétlenül a babérjain, amit az Operation Flashpoint-tal sikerült megszerezniük. Máris gőzerővel folyik az újabb kiegészítés készítése. Ez nem is csoda, hiszen nagyon bejött a program. Jelenleg is játékosok ezrei nyüstölik a szervereken egymást eldöntendő, hogy ki a jobb taktikus és ki az ügyesebb harcos. A kiadott küldetésszerkesztő pedig lehetővé teszi, hogy mindenki a saját szájíze szerint gyártson harci szituációkat. Visszatérve a hír lényegére: „Egyelőre csak megerősíteni tudom, hogy valóban készül egy újabb kiegészítés az OFP-hez, a részleteket később közöljük, de biztosnak látszik a júniusi megjelenés" – hangzott el az illetékes kijelentése az ügyben. Végül is ráérünk, június már csak négy hónap.

THE THING

VIVENDI ● COMPUTER ARTWORKS ● WWW.ARTWORKS.CO.UK/THING.HTM

A horror-akció műfaj kedvelői már bizonyára izgalommal várják a nemsokára megjelenő The Thing számítógépes adaptációt. Aki esetleg lemaradt az 1982-es Carpenter remekműről, gyorsan pótolja, hiszen nem mindennapi izgalmakat ígér a film. Eme hír apropóját tulajdonképpen az adta, hogy a Computer Artworks alig egy hete jelentette meg a játék bemutatóját. Ebből kiderül, hogy egy kis csapatot küldenek az elhagyott kutatóbázisra, hogy kiderítsék, miért nem válaszolnak már három hete. Tehát a játék valóban a film szerves folytatása. Persze az elhagyatottság csak látszat, hiszen a háttérbe ott munkálkodik a Dolog. Így hamarosan a csapat tagjainak szembe kell nézniük azzal a ténnyel, hogy nem bízhatnak meg egymásban, hisz nem tudhatják, ki a fertőzött és ki nem az. Erre a felfokozott hangulatra raknak még rá egy lapáttal a különböző szörnyek, hogy még jobban a játék hatása alá kerüljünk. A borzongás garantáltan nem marad el. Megjelenés idén tavasszal.

GORE

DREAMCATCHER GAMES ● 4D RULERS ● HTTP://DREAMCATCHERINTERACTIVE.COM/GORE

Nem tegnap adták ki a Gore demót (illetve multiplayer tesztet) sem, és bizony annak idején mindenki azt hitte, hogy a 4D Rulers nemsokára meg is jelenteti ezt a nagyszerű online akciójátékot. A probléma csupán az volt, hogy sokáig nem találtak megfelelő kiadót. Ám januárban ez is megoldódott, hiszen a DreamCatcher Games listájáról éppen egy ilyen FPS program hiányzott. Amint egy friss riportból megtudhattuk, a program már nagyon közel áll a megjelenéshez, amire konkrétan tavasszal számíthatunk. A végleges verzióban mind az öt kaszt teljesen egyedi fegyverzettel és más-más tulajdonságeloszlással rendelkezik majd. Gondoltak az offline játékosokra is, ugyanis külön erre a célra fejlesztett botok várják a megmérettetést. Az általunk megszokott demó után meglepődve fogjuk majd tapasztalni azt a sok finomságot, amit azóta átterveztek a programban. Már csak pár hónap és megkezdődik a Harc!

DEVASTATION

MÉG NINCS ● DIGITALO STUDIOS

Alig telt el egy fél évecske a Devastation bejelentése óta és máris arról a hírről számolhatunk be, hogy a program fejlesztése nagyszerűen halad és már csak pár hónap van hátra a megjelenésig. Amit tudnunk kell a játékról, az a következő. A progi alapjaiban az Unreal motorra épül. Ez azonban ne tévesszen meg senkit, hiszen egy alaposan felturbózott verzióról van szó, melyben a csontváz-animáció, a továbbfejlesztett UT alapú botok, vagy a realisztikus folyadék szimuláció mind az élethű megjelenítést szolgálja. A történet a közeli jövőben játszódik két punk banda között. Ezért nem lesz itt semmiféle idegen faj és egyéb mese, csak egy kőkemény, cyberpunk-ot sugalló akció. A fegyverek is ennek megfelelően főleg a tűzfegyverek közül kerülnek ki. Összesen harminc pályát kapunk a nyakunkba, amik valós helyszínek másolatai. Már csak az erős többjátékos módot kell említeni és láthatjuk, hogy a Digitalo komolyan gondolja a dolgot.

LAST NINJA THE RETURN

MÉG NINCS ● STUDIO 3 INTERACTIVE

TÍZ ÉVIG ALUDTA ÁLMÁT EGY KULTIKUS JÁTÉKFIGURA, HOGY – MEGÖRVENDEZTETVE TÖBB MILLIÓ RAJONGÓJÁT – FELTÁMADJON, ÉS ÚJABB HÍVEKET SZEREZZEN MAGÁNAK.

A nosztalgia jó dolog. Jó dolog emberi szempontból: visszamerengeni a múltba a mindent megszépítő emlékezet segítségével, kellemes melegség és némi szomorúság édes elegyével. És legyünk tárgyilagosak: jó dolog üzleti szempontból is, pont az előbb leírtak miatt... Épp ezért meglepő, hogy a 8 bites aranykorszak sikereit kevesen próbálják meg felmelegíteni, talán attól félve, hogy a nagy cím keltette elvárásnak nem tudnak megfelelni. A londoni Studio 3 immár 19 éve résztvevője a piacnak (korábban System 3 néven futottak), és az ősgémereknek, a Spectrum-C64-Amiga fanoknak elég két játékukat megemlítenem, hogy a könnycsepp megjelenjen a szemünk sarkában: International Karate és Last Ninja. Utóbbi játék minden idők egyik legismertebb és legnépszerűbb játéka, közel 3 milliós eladásával. Két folytatása sem volt kevésbé sikeres, a másodikból 1,2 millió példány kelt el, és a harmadik rész azt a történelmi tényt tudhatja magáénak, hogy ez volt az a játék, amely a szakmától begyűjtötte az első 100%-os értékelést (Your Commodore magazin).

Tavaly röppent fel és terjedt szét futótűzként a hír, hogy készül a folytatás Last Ninja: The Return munkacímmel (korábban még Last Ninja – Return To Lin Fen Island néven emlegették), és ez rögtön a figyelem középpontjába állította a londoni stúdiót. Sajnos elég nagy a titkolódzás, így kemény, nindzsát próbáló ☺ feladat volt összeszedni az információkat, de amit találtunk, az tovább fokozta perzselő vágyainkat. Íme tehát.

A folytatás megmarad a sorozat jól bevált izometrikus nézőpontjánál, de természetesen immáron teljes 3D-s környezetben – és az eddig megjelent képek alapján a rendelkezésre álló processzorerők és grafikuskártya-képességek alapos kiaknázásával. A régi játékok hangulatát a fejlesztők igyekeznek visszacsempészni a csaknem 1000 képernyőre, melyen jól ismert figuránkat végig kell kísérnünk kalandjai során. A régi rajongóknak talán elsőre furcsa lesz, hogy a főhősünkön feszülő tradicionális ninja ruha, a shinobi-shozoko a régi fekete helyett ezúttal szép mélykék színben pompázik, de az igazsághoz hozzátartozik, hogy az elterjedt sztereotípiától eltérően a ninják sötétzöld, sötétkék vagy barna „egyenruhát" hordtak (ha éppen nem parasztnak, papnak vagy szamurájnak öltöztek), hogy jobban beleolvadjanak a környezetbe. Ebből az apróságból is látszik, hogy a londoni fiúk alaposan áttanulmányozták a szakirodalmat. És biztosak lehetünk benne, hogy valóban kezünkbe vehetünk majd minden eszközt, melyet az ősi Japán sötétben lopakodó árnyharcosai használtak „munkájuk" során (és amelyeket megismerhettünk – kevés történelmi alappal ☺ – azokból a filmekből, melyek idehaza pont a régi sorozat korában élték virágkorukat a lábra kapó videomagnóérában (kulcsszavak: Maria Hilfen Strasse, Shopping City Süd, Gorenje ☺, a Mad Max, a Rambo és a hangalámondásos horror- és pornófilmek között...).

MINDEN, AMI NINJA...

A nosztalgiázás kiindulópontjának ajánlom a http://lastninja.c64.org címet! Hihetetlen mennyiségű háttéranyagot találhatunk itt: mindhárom részt az összes létező platformra, a játék összes zenéjét mindenféle feldolgozásban és fájlformátumban, sőt kedvenc mobiltelefonunk csengőhangjaként! Itt igazán szembesülhetünk a tennyel, hogy a Last Ninja több volt egyszerű játéknál: olyan kultusz és legenda, melyet a rajongók ezrei azóta is életben tartanak! És akit a ninják érdekelnek, azoknak egyetlen cím: http://www.entertheninja.com

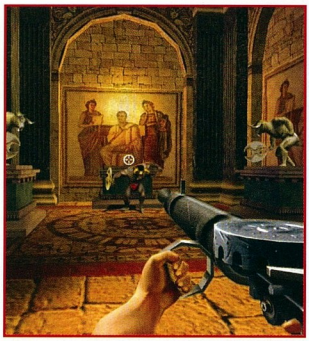
A különféle emberi és nem emberi (pók, sárkány stb.) ellenfelek tömegét hol fegyverrel, hol a jól ismert trükkökkel kell főhősünknek legyűrnie. A nálunk lévő hagyományos ninja szerszámzat (a hírhedt kard, a ninja-to, a sokoldalú bot, azaz a bo, a dobócsillag, alias shuriken és a többiek) mellett újabb készségeket is fogunk majd találni, mint például a jó öreg fúvócső (a fukiya) vagy egy kezdetleges légzőkészülék a víz alatti bolyongáshoz.
A nem hagyományos harcmodor közé tartoznak az ősi ninja mágiaiskolájának és művészetének minden trükkjei. Létrehozhatjuk például önnön testünk illúzióját ellenfeleink megtévesztésére. Démoni ellenfeleink megölésével spirituális energiát halmozhatunk fel, melynek segítségével képesek leszünk a „léleksétára" (spirit walking), azaz hogy kilépjünk porhüvelyünk fogságából, és persze a természet legkülönfélébb erőit is a magunk oldalára tudjuk majd állítani (tűz, villámlás, ciklonok). Mindeme dolgok természetesen teljesen animáltak lesznek, és lenyűgöző látványvilágot ígérnek.

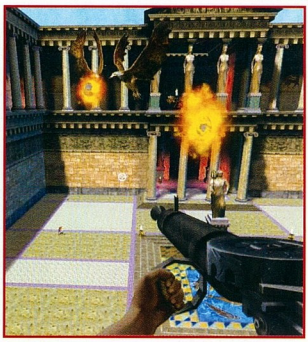
A játék összetett akció-kaland jellegű, amelyben hol észrevétlen lopakodásra, hol szemtől szembeni nyílt harcra kényszerülünk, és ahol az új területek felfedezése közben – a fejlesztők ígérete szerint, hogy édes-bús nosztalgikus érzéseink még jobban ki legyenek szolgálva – a régi sorozat megoldandó feladatai is újra felbukkannak majd! A készítők igyekeztek kiegyensúlyozni a fentieket, és az irányítást is a lehető legegyszerűbbre tervezik. A harcot mindössze két gombbal irányíthatjuk, és alapértelmezett lesz az automatikus „lock on", azaz kedvenc figuránk úgy forog majd ellensége körül, mintha valami láthatatlan lánc kötné össze őket. A játékosnak lélekben mindenképp ninjává kell válnia a sikeres végigjátszáshoz: el kell fogadnia, hogy a harc nem az egyetlen eszköz, gyakran az álcázás, a megtévesztés vagy a „bújócska" (nagy kosarakban elbújás, lélegzet-visszafotott lapulás a hideg vízben, vagy rejtőzködés a sziklák mögött, zuhogó esőben) előnyösebbek, ha nem is olyan vonzóak... A küzdelem közben pedig ki kell majd használnunk a terep nyújtotta lehetőségeket: ellenfeleink lelökését a sziklák pereméről a szakadékba vagy a fortyogó láva kellős közepébe.

Az biztos, hogy a Studio 3 nagy fába vágta fejszéjét, ám hogy nem tett rossz lóra, azt az is jelzi, hogy egyelőre még nincs kiadója a játéknak, a fiúk ugyanis ráérősen mazsolázgatnak a töménytelen, jobbnál jobb ajánlat között. A megjelenés pontos dátumáról így nincsenek is híreink, annyi látszik biztosnak: valamikor idén... A fejlesztés egyszerre folyik PC-re, PS2-re és Xbox-ra.

A nosztalgia, mint írtam, jó dolog. Akik aktív részesei voltak a nyolcbites korszaknak, azok valószínűleg sok örömet fognak lelni a folytatásban, akik pedig most ismerkednek az utolsó ninja történetével, azoknak ajánlom, a megjelenésig hátralévő időben töltsék le a világhálóról a korábbi részek valamelyikét a nekik tetsző platformra a megfelelő emulátorral, és merüljenek el ebben a kultikus világban. Utána már együtt nosztalgiázhatunk... mert az tényleg olyan jó...

Kredenc





WILL ROCK

MÉG NINCS ● SABER INTERACTIVE ● WWW.SABER3D.COM

AZ ISTENEK A FÖLDÖN JÁRTAK, ÉS ELREJTETTEK NÉMI KINCSET, DE MOST MAJD IZGULHATNAK AZ OLÜMPOSZON, MERT EGY FIRST PERSON SHOOTER KERETÉBEN KINCSKERESŐ MISSZIÓ INDUL...

Az akciójátékok FPS vonulatában felfedezhető fejlődés kedvezni látszik az ifjúságot féltő elmedoktoroknak: a régi, nagydarab gépfegyverforgatók sorra tűnnek el, s velük együtt a tomboló düh és a "Tarzan szereti Jane-t" stílus egyszerű emóciói. A lélekbúvárok eséllyeit tovább javítja a mostanság divatos lopakodás és a fejlövések közt megszaporodó duma, ám nem kell félteni a fiatalság jövőjét, amíg akadnak járványos méretekkel dolgozó, hentelés-hantolás élénkítő húzások, mint a Croteam Serious Sam-je, lesz itt még felnőttkorban kifejlődő trauma.

Az éppen szárnyait bontogató Saber Interactive – felbátorodva az SS sikerén –, szintén egy monszter-kampecolós, „semmi agymunka–csupa reflex" alkotásba szeretné ölni a most először debütáló, házon belül fejlesztgetett grafikai engine-jét, a Saber3D-t. A mű, mint az FPS őskövületeinek egyenes ági leszármazottja, Stallone és Schwarzenegger korai munkásságából ragadná ki azon részleteket, melyek – ismerve a magyar honvédelem anyagi helyzetét – nálunk is kelendőek lennének: eszerint elég egyetlen ember egy hadsereg ellen, a munició és a regeneráló-pakk ott hever minden sarokban, és néhány aknavető-találattól csak a balekok dobják fel a talpukat. Ezen elvek mellett csodaszámba megy, hogy a játék címét adó leendő „hentesmester" – William Rockwell – szinte átlagos, mondhatnám magyaros szuperhős, a sztori felvezető részét pedig bármelyik szociális felmérésből kimásolhatták volna. Szóval a figura átlagpolgár: sittes meló, kevés lé, állandóan rinyáló asszony – örökös rabság. Egy nap aztán lebattyog az alagsorba – ha tényleg magyar lenne, itt be is fejeződne a sztori, de a mesék persze szebbek, a játékok hosszabbak, így nem egy gerendáról lecsüngő kötélen végzi, hanem kotorászni kezd a lim-lomban. A search misszió eredménye az egykor nagy tiszteletnek örvendő archeológus nagypapi munkásságát keretbe foglaló „Az Istenek Kincsei" című bőrkötéses remek, mely a tata tudományos hátterét figyelembe véve jó lehetőség a földi örömök megvásárlására. Ám a napló a lelőhelyek említése mellett tartalmaz egy felettébb érdekes lábjegyzetet is, miszerint a cuccra az égiek katonái vigyáznak, ezért érdemes megfontolni, hogy a halandósággal megvert emberek közül bárki az életét tegye kockára érte – persze akinek ilyen silány jutott, mint Will-nek, nem sokat habozik. A tiszta alsók mellé vásárol néhány önvédelmi alkalmatosságot, és megkezdi útját a mészárlás rögös ösvényén, amelynek egyik elágazása a másodvirágzását élő görög és római kultúrkörbe vezet, a másik pedig Délkelet-Ázsiába, érintve az ősi Kínát és a középkori Oroszországot. Az épületek és a külső környezet eszerint nem a modern szférát, inkább egy elvonatkoztatott, időbeli csúszásokkal operáló világot képviselnek, ahol a hős életét mitológiai, történelmi – az adott helyszínhez szervesen kapcsolódó – lények keserítik. Így például a görögös oszlopfőkkel megspékelt pályákon minotaurusz-, kentaur- és hárpiaveszély fenyeget, vagy feltűnhet a nagy Zeusz és az ő szárnyas kispajtása, Hermész. Szerencsére – és az előbbiek szerencsétlenségére – fegyver akad dögivel, lesz kard, pisztoly, géppuska, bazooka és néhány egyedi, egyelőre top secret kategóriába eső, máshol még nem debütált halálosztó. A 2002 végén korongformát öltő alkotásban a klasszikus Doom örömeit fedezhetjük majdfel az átlagosnál jobb multis támogatással, hisz a hagyományos deathmatch, kooperatív mellett a CTF-et felváltó „Treasure Hunt" és a magyar hátvédeket idéző „Kill the Man with the Ball" játékmód is jelen lesz.

Tika

VIVISECTOR
CREATURES OF DR. MOREAU

▸ MÉG NINCS ● ACTION FORMS ● WWW.VIVISECTOR.COM ◂

EGY ŐRÜLT TUDÓS, ÉS GÉNKÍSÉRLETEIVEL MEGTEREMTETT HÁTBORZONGATÓ MUTÁNSOK. FÉLTEK, MI? BEVALLOM, ÉN IS.

Ott az új év (uh, már látom előre, hány cikk fog ezzel a mondattal kezdődni, de azért is ☺, de nem változott semmi. Még mindig nem pusztult ki az emberiség, nem köszöntött be a nukleáris tél (bár ennek ellenére majd lefagy a ******), és úgy látszik, a fejlesztők sem unják még készíteni a játékokat, a mi legnagyobb örömünkre. Így van ezzel az Action Forms is, akik feltették maguknak a nagy kérdést, hogy ha már ennyi vadászós gémet adtak ki (Carnivores-sorozat – a szerk.), miért is ne fognának bele egy saját lövöldözős ámokfutásba?

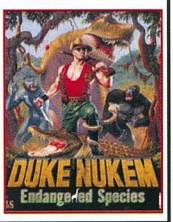
A recept egyszerű volt számukra: vesznek egy híres könyvet, némi lóvé lecsatolásával megszerzik a jogokat annak történetének használatáért, és csiribú-csiribá, ezen a téren már tuti befutók (hiszen egy sok példányszámban eladott könyv története nem valószínű, hogy ratyi), és még írókat sem kell szerződtetni. Ehhez már „csak" a rá épülő dolgokat kell jól megcsinálni, és voilá, kész is a nagy mű, majd jöhet a „maroktartás a sok zsetonért" fázis. Avatatlan szemlélőknek is feltűnhet, hogy az imént egy könyvecskéről beszéltem, és hogy lássátok jó szívemet, el is mondom, Herbert Well „Dr. Moreau szigete" című művéről van szó.

Mese habbal

A történet ott kezdődik, hogy van egy rendkívül tehetséges génsebész, Dr. Moreau, akire feltehetőleg nagy hatással volt a Frankenstein film, és hát hogy, hogy nem, eszébe villant, mi lenne ha bekattanna, és elborult kísérletekbe kezdene. Egy új élet megteremtése volt a cél, melyben az állatok emberi intelligenciával tengetnék az életüket. Ez persze nem mindenkinek tetszett, így – ahogy ez szokás – meg akarták lincselni. Ő persze bolond lett volna ezt hagyni, ezért inkább lelépett, és kutatásait egy teljesen elhagyatott szigeten folytatta.

DUKE NUKEM, A FŐVADÁSZ

Mint azt a bevezetőben már említettük, az Action Forms csapata korábban számos vadászós játékot elkövetett. Nevükhöz fűződik a Carnivores-trilógia, valamint a végül ki nem adott Duke Nukem: Hunting (PC.GAMES 2001/01), melyből számos elemet átemeltek a ViviSector-ba.



Később erről is tudomást szereztek egyesek, de az odaérkező tengerészek pár húsvéti nyuszin és a télapón kívül nem találtak semmi szokatlan életformát.
Száz évvel később mi indulunk el felfedezőútra, és partot érve megdöbbenve tapasztalhatjuk, a hely nem lakatlan, sőt a legmodernebb technikával felvértezett titkos kísérletek folynak…

Halihóóó! Van itt valaki?

Megérkezésünk után nincs más hátra, mint előre. Gyilkolni jöttünk, hát gyilkoljunk! Ebből következik, hogy a feladatunk nem más, mint felkutatni a főgonoszt, rengeteg testőre és mutáns házikedvence legyűrésével. A Noble szigetről indulunk, de nem csak itt fogunk böklászni, mivel kedvenc professzorunk nem átallott egy egész szigetcsoportot birtokába venni. Ennek megfelelően merőben változatos külső és belső helyszíneken onthatjuk a vért. Füves pusztákon, sűrű dzsungelekben, sötét erdőkben vagy akár havas sziklákon hajthatjuk végre feladatunkat, és gyönyörködhetünk a mesés tájban. Mesés, mi? Csak azt nem értem, hogy a fenébe található egyazon környezetben esőerdő és havas lejtő? De remélem, csak én halok meg hülyén…

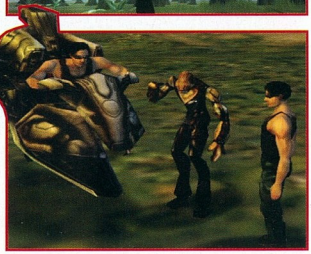
Nimmá, egy beszélő nyúl!

Igen szomorúak lehetnénk, ha nem lenne kin élesíteni túlélőkésünket, amire az alkotók is rájöttek, éppen ezért elhintettek néhány dögöt a környezetünkben. Az emberi ellenfelek mellett nagyon sok vadállat akadályozza utunkat, melyek szintén humanoidokra jellemző intelligenciával rendelkeznek, éppen ezért egyeseket meglephetnek majd az elterelő hadműveletet alkalmazó négykézlábúak, ésatöbbi, bár a Harry Potter-őrület után én már semmin se tudok csodálkozni…

Hogy nem csupán esztelen öldöklés lesz az egész, az is bizonyítja, hogy kezdetben több, előre generált karakter közül választhatunk, melyek természetesen nem csak kinézetükben különböznek, hanem tulajdonságaikban is. Ezek pediglen: sebesség, ellenállás (pl. az időjárásnak, szúnyogoknak, hidegnek stb.), célzóképesség, az életerő, valamint a fegyverkezelés. Ez utóbbi azért van külön a célzóképességtől, mert pl. a késsel nem lehet célozni, amúgy én sem értem :). Egyébként a fegyverek és a karakterünk skilljei egyaránt fejleszthetőek lesznek. Ha már a stukkeroknál tartunk, megemlítem az a négyet, ami egyelőre benne van: kés, pisztoly, shotgun és a sniper.

A grafikáról nem sok szót ejtenék, csak azt a sztereotip mondatot tudom elismételni, hogy nézzétek a képeket. Hatalmas, lélegzetelállító táj, teljesen élethű környezettel megspékelve garantálják a teljes beleélést és a felhőtlen szórakozást (hmm… ez most úgy hangzott, mint egy tipikus PR-duma, de ez kivételesen igaz). No, majd kiderül…

Csuvi



CITIZEN ZERO

MÉG NINCS ● MICRO FORTE ● WWW.CITIZEN-ZERO.COM

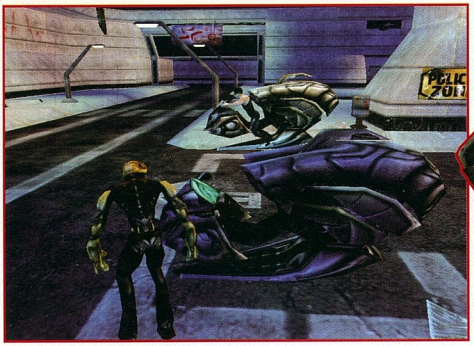
EGY ÖNÁLLÓ VILÁG… AKCIÓ/KALAND JÁTÉKSTÍLUS… A CITIZEN ZERO EGY ÚJABB TÁMADÁS LESZ SZABADIDŐNK JELENTŐSEBB MEGCSAPOLÁSÁRA.

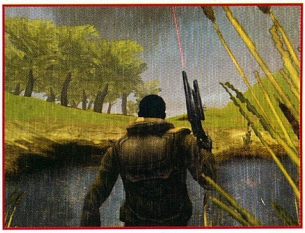
Az NE6744-es számú bolygó sohasem volt olyan, mint a többi kolonizált planéta. Nem volt egyetlen olyan ember sem, aki ezt egy percig is állította volna. Ezen senki sem csodálkozott, hiszen a börtönbolygó megléte már önmagában is a rendfenntartás eszköze volt. A hely, ahonnan az elítéltek egy teljesen más személyiséggel jöttek vissza. Már ha visszajöttek...
Így működött minden, sok száz évig. Soha senki sem volt kíváncsi, hogyan is működik a bolygón rendszeresített agymosó berendezés, vagy az életfenntartó rendszer, ami a rabokat még akkor is az élet „élvezetére" kényszerítette, ha azok esetleg más véleményen voltak. Az ötven évvel ezelőtti Nagy Lázadás óta azonban már semmi nem a régi. Egy új civilizáció épült fel hihetetlen gyorsan, melyet a Tanács bölcs tagjai irányítanak és védelmeznek. Aki ide bekerül, az egy új világban ébred. Már ha sikerül felfognia, hogy emlékeit törölték, és a társadalmi rendszerben kiosztott helyekért újra elölről kell indulnia.

Röviden talán így lehetne összefoglalni a Micro Forte elgondolását a legújabb fejlesztésükkel kapcsolatban, aminek – korábban Bigworld: Citizen Zero, mára már csak – a Citizen Zero nevet volt szerencséjük adni. A program nem más, mint egy MMOAA játék, ami magyarul annyit tesz, hogy többjátékos akció/kaland ötvözet. Mindehhez társul még egy jó adag szerepjátékos színezet, ami végül egy meglehetősen bonyolult, ámde annál részletesebb világot vetít elénk.

A világ, ahol élünk...

A játék központi helyszíne a korábban NE6744-es bolygónak nevezett Neo-Eden, melynek fővárosát DeMannon's Ladder-nek hívják, ahol a hasonló elnevezésű Tanács is székel. A város, amely eredetileg a börtön központi épülete volt, jelenleg egy szélesen elterpeszkedő metropolisz, ahol számtalan társadalmi és gazdasági központot találunk. A mocsaras területeiről híres Ulrua sem esik messze Édentől, de a – meglehetősen ismeretlen – technikának köszönhetően ez végül is teljesen mindegy, hiszen a bolygóközi közlekedéshez a teleportálást használják. Legfontosabb tudnivaló, hogy a beziel faj ezen a területen építette ki törzsi rendszerét a Lázadás után. Ennek megfelelően kisebb törzsi harcok állandóan folynak.
A harmadik és egyben utolsó lakott bolygó a rendszerben a Trinn, ami a sivatagos, forró éghajlata miatt igencsak került hely – így a szociálisan destruktív elemek (kalózok, csempészek, bűnözők, gyilkosok, stb.) kedvelt helye. Megfelelő felszerelés (értsd: fegyver hegyek ☺ nélkül senki nem merészkedik erre a tájra.
A negyedik bolygón az égadta világon senki nem lakik. Egyelőre. Ugyanis a légkör alkalmas a kolonizálásra, de az eddigi felderítő egységek valahogy nem akartak visszatérni sehogy sem.





Karakterek

A játékot három, jól kidolgozott fajjal játszhatjuk. Az emberek mellett választhatjuk a biomechanikus tulajdonságokkal felvértezett cybrid-okat, vagy akár a meglehetősen erőteljes testalkatú beziel fajt.
Természetesen minden fajnak vannak speciális tulajdonságai, amelyek az egyes „szakmákban" előnyt nyújtanak. Mivel teljesen fehér lappal (az agyunk helyén ☺ indulunk, ezért mi választhatjuk meg, hogy a társadalmi irányzatok közül melyiket követjük. Lehetőség van a társadalmon kívüli életre is, de ekkor fokozott diszkriminációval kell szembesülnünk, magyarul bárki megölhet minket. Az egyik legfontosabb dolog karakterünk fejlődésében mégis az, hogy folyamatosan bukkannak elő előző életünk részletei. Ez, ha minden igaz, minden esetben más és más. Azaz lehetetlen két teljesen azonos karaktert fejleszteni. A fejlődésünk alapja, hogy különböző, az irányzatunknak megfelelő küldetéseket kell megoldanunk.

Küldetések

Az egyik legfontosabb játékelem sikerét nem bízták a véletlenre a készítők, és megalkották a teljes szociális rendszer szimulátorát. Ebben az egyes pártokra nagy hatással van a játékosok viselkedése, akaratа. Ezek után a pártok a mindenkori hatalmi egyensúlynak megfelelően intézik dolgaikat és adják ki nekünk a küldetéseket, amelyek célja, hogy az adott párt előbbre lépjen a létrán. A küldetésekben nagy szerepet kapnak az NPC-k, azaz a nemjátékos karakterek, amik az összekötő szerepet jelentik köztünk és a vezetés között. Idővel természetesen lehetőségünk van saját irányzatot létrehozni, és közvetlenül beleszólni a kormányzási rendszerbe.
Amint láthatjuk, egy meglehetősen bonyolult rendszer végeredményeként kapjuk meg teendőink leírását. Mindez az életszerűséget és azt szolgálja, hogy minden egyes karakterrel más és más feladatokat kelljen megoldani. A küldetések lehetnek akár kooperatív-taktikai jellegűek, főként egy bizonyos NPC csoport ellen. De megtalálhatjuk a kémkedési munkát, vagy a fejvadász szerepkörét is. Senki nem fog unatkozni ☺ Ez annál is inkább így van, mivel egyes feladatok végrehajtásához nem elég egy arc, hanem a megfelelő tudású karakterek összehangolt munkája kell. Kell a népnek egy kis közösségformáló motívum is.

Harc vagy békesség?

Mindezek mellett ne felejtsük el, hogy itt alapvetően egy kőkemény akciójátékról van szó. Ennek megfelelően összesen 46 darab speciális tulajdonság vár ránk, hogy a nekünk tetszőket fejlesszük. Megemlíteném az alapvető képességeket, amik sokat elárulnak arról, hogy milyen típusú melókat is kell majd csinálnunk: lopakodás, atlétika, hackelés, gyógyítás, biztonsági rendszer kijátszása. A támadások során az aktuális képzettségi szintünkhöz mérten fogunk valamit sikeresen végrehajtani, avagy elbénázni. A harmadik személyű külső nézet miatt meg is csodálhatjuk, hogy éppen mit csinálunk, ami teljesen moziszerűvé teszi a harcot.
A játék alapvető akciójellegén túl azonban azok is megtalálhatják az örömüket, akik egyszerűen csak ebben a világban óhajtanak bóklászni. Ebben az esetben szerepelhetünk mint felfedezők, akik ez idáig ismeretlen vidékek kincseit derítik fel, vagy akár a zeneszerzői tehetségünk lévén kerülhetünk a középpontba. De még a nem kifejezetten „gerinces" melók, mint a pletykák begyűjtése, árulása is a foglalatosságok listáján szerepel.

Technikai dolgok

Az egyik legfontosabb dolog természetesen a látvány. A progi saját fejlesztésű grafikus motorral gyötri a grafikus kártyánkat, ami a képeket, videókat elnézve szépen teljesít. A szerverek tekintetében pár érdekes dolgot szeretnének elkövetni, amelyek a lag csökkentését óhajtják szolgálni. Ezek közül a legérdekesebb a prioritásos adatküldés, azaz a legfontosabb információt küldi először a master a kliensünkhöz.
Gépkövetelménynek egyelőre a PIII-500 kategóriájú prockót, valamint 128 mega RAM-ot, 32Mb-os videókártyeszt és 33kbit-es netet tekinthetjük. Ezen már el fog sétálni, futáshoz már jóval e felett (főleg szélesebb net) kell hardverizálnunk magunkat. Manapság ez már nem nagy probléma. Érdekességképpen még annyit, hogy egyelőre csak PS2 és Xbox verziókra szándékoznak portolni, Linux-ra nem. Ezek megjelenése egyelőre ismeretlen.

Összefoglalva

Azt hiszem, az általunk eddig bemutatott masszív multiplayer játékok száma is mutatja, hogy mennyire divatos (és persze jövedelmező) manapság ilyen típusú játékot fejleszteni. Talán legjobban a Quake-effektushoz tudnám hasonlítani. Akkoriban mindenki FPS-t akart készíteni, most pedig ilyen típusú játékot. Ezek között a Citizen Zero egyelőre egy a sok közül. Vannak olyan gondolatok, elképzelések benne, amik a többi fölé emelik, ez kétségtelen. Van, amiben gyengébb, ez elkerülhetetlen. Kérdés továbbra is az, hogy a vásárlók többsége melyik játékban fogja megtalálni az álmát, melyik elé fog esténként leülni, hogy eltöltse az aznapi pár órácskáját a virtuális világban. Mindez ki fog derülni. Áprilisban legalábbis az, hogy a Zero lakosok mennyire aratják a siker babérjait.

Ch00ler

STAR WARS JEDI KNIGHT II
JEDI OUTCAST

▸ ACTIVISION/LUCASARTS ● RAVEN SOFTWARE/LUCASARTS ● WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/OUTCAST/ ◂

HAMAROSAN LÉZERFÉNYEK VILÁGÍTJÁK BE A STAR WARS RAJONGÓK OTTHONÁT – KÖZELEG AZ IDŐ, HOGY KIPRÓBÁLHASSUK, MILYEN IS JEDI LOVAGKÉNT TENGETNI GALAKTIKUS HÉTKÖZNAPJAINKAT.

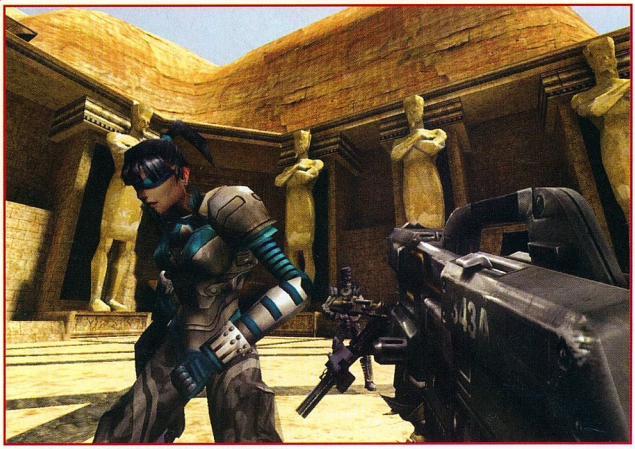
Hálás dolog a cikkírónak a Star Wars univerzum történéseiről írni, hisz hosszas bevezetőt nem igényel a dolog, egyből a közepébe vághatunk. A LucasArts-nál úgy látták, hogy a cég 1997-es akciójátéka, a Jedi Knight: Dark Forces II megérett a folytatásra. Mivel – fogalmazzunk így – voltak hiányosságai a nevezett játéknak, ezúttal a fiúk biztosra mentek: szövetkeztek az FPS-eket egyetemi szinten oktató Raven-nel (Heretic, Soldier of Fortune, Elite Force), és licenszelték az idSoft Quake III motorját, melyen a „hollós" fiúk legott alapos módosításokat hajtottak végre. A hírek szerint ez igen jót tett az amúgy is kitűnő engine-nek (amely újabban olyan játékok mélyén bizonyítja időtállóságát, mint a Wolfenstein vagy a Medal of Honor), így valódi vizuális orgazmusban lehet része a kor szellemének megfelelő rettentő vasat birtokló gémernek (bár a fejlesztők az Elite Force-hoz elegendő konfigot emlegettek, azért várjuk meg a végét, főleg mert saját bevallásuk szerint is az EF-hez képest kétszer több poligont használtak ezúttal…).

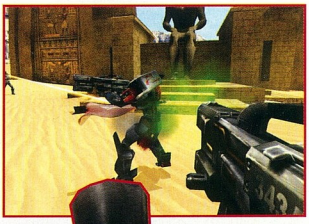
Főhősünk, Kyle Katarn ismét kénytelen fegyvert ragadni, hogy jövőjét biztosítandó, elrendezze múltját. Mivel a LucasArts úgy találta, hogy az előző részben a fénykard helyett a játékosok inkább a nagy távolságról is hatásos lőfegyvereket részesítették előnyben, ezúttal a nagyobb szerepet szánnak a nyeles lézernek. A vele kezdeményezett akció előtt átkapcsolhatunk külső nézetbe (third person, hasonlóan a Raven Heretic II-jéhez), hogy jobban kontrollálhassuk az eseményeket. Kézifegyverünk ráadásul svájci bicskaként számtalan feladat megoldását is segíti (lásd: Episode 1, ajtónyitás). Maga az adok-kapok – köszönhetően a teljes, akrobatikus mozgássorokat is tartalmazó motion caption-nek – rendkívül moziszerűnek és élvezetesnek ígérkezik, ráadásul megfelelő alrendszer segédkezik az ütések és vágások pontos helyének lekezeléséről – magyarán, ha valakinek a vállát vertikális irányban megkínáljuk, annak biza leesik a karja. Kyle a játék folyamán kijárja a személyre szabott Jedi-képzőt, így lassan elsajátítva az Erőt, egyre több trükköt vethet majd be. Ez nemcsak kardforgatásában fog meglátszani, hanem a különféle hókuszpókuszokban is – összezavarhatja ellenfele elméjét, magához húzhatja őt egy gyors vágásra, ládákat tolhat az útjába, és „megreptetheti" a fénykardot bumeráng módjára, sőt segítségével akár a felé tartó energialövedékeket is elháríthatja, melyeket magasabb szintre jutva akár vissza is irányíthat a „feladónak". (Hősünk egyelőre a jó és a rossz oldal között ingadozik, ezért széles körben válogathat az Erő lehetőségei közül. Multiplayer módban aztán választhatunk: Jedik, vagy Dark Jedik akarunk-e lenni – vagy esetleg a semleges oldalra állunk.) A lőfegyverek közül néhány az előző részből köszön vissza, kiegészítve alternatív tüzelési móddal, és persze lesznek új „barátaink" is, melyeket nemcsak a jól ismert figurákon próbálhatunk majd ki, mivel Lucasék néhány új, meglepetésnek szánt ellent is bevetnek ellenünk. És mivel a fejlesztők a JK és a JO közötti különbségként a fénykard-párbaj és a grafika mellett a továbbfejlesztett AI-t emelték ki, biztosak lehetünk benne, hogy igen sűrű akciókban lehet majd részünk. És ha már a karaktereknél tartunk: a játékban maga Luke Skywalker is felbukkan majd, bár nem a jó öreg Mark Hamill hangján szólal meg, de talán ezt ezúttal elnézzük…

Mint kiderült, a Quake III motorban hihetetlen erőtartalékok lapulnak, így aztán, ahogy az eddig megjelent screenshotokból is kiderült, igazán gyönyörű látványban lesz részünk – tükröződő felületek, nagyfelbontású textúrák, speciális fények, valósághű eső, havazás és üvegtörés. Mindeme külsőségek mellé az akcióhoz illeszkedő, dinamikus zenét ígérnek a fejlesztők, mely természetesen vagy az eredeti John Williams-féle filmzene lesz, vagy újabb, Williams témáin alapuló kompozíció, hogy még jobban kidomborodjon a „movie feeling" – és persze ezt szolgálja a rengeteg előre renderelt is játék közbeni mozi is. Kalandjaink során nyolc különféle – meglehetősen összetett – helyszínt fedezhetünk fel, köztük a szexi Cloud Cityt, azaz a Felhővárost, a Yavin 4-en található Jedi Akadémiát, Nar Shaddaa-t, a csempészbolygót, és néhány még sosem látott helyet – és persze jó pár rejtett, titkos pálya is várja majd a nem csak előrerohanni, hanem gondolkodni és körülnézni is hajlandó játékost.

A többjátékos üzemmódban kooperatív játéklehetőség nem lesz, de a hagyományos módok igen (DM, TDM, TCTF) – max. nyolc játékos számára. Természetesen a játékban felbukkanó legtöbb karakter bőrébe bebújhatunk, és jó hír, hogy megválaszthatjuk majd fénykardunk nyalábjának színét – és mivel lesz olyan DM mód is, ahol csak eme hűséges kézifegyvert használhatjuk, biztosnak látszik, hogy a neten igazán látványos és egyedi csatákat vívhatunk majd egymással, így otthon egy pirosra vagy neonkékre mázolt seprűnyéllel ☺ már el lehet kezdeni az edzéseket a potenciális Darth Maul és Obi Van jelölteknek, hogy felkészültek legyenek a tervezett idén márciusi megjelenésre. Az Erő legyen velük!

]{redenc





UNREAL TOURNAMENT II

INFOGRAMES ● DIGITAL EXTREMES

AZ IDEI TÖBB, GRANDIÓZUS FPS VISSZATÉRÉSÉNEK ÉVE LESZ. A HÁROM NAGYÁGYÚ KÖZÜL AZ UNREAL SOROZAT TAGJAI ÉRKEZNEK ELSŐKÉNT.

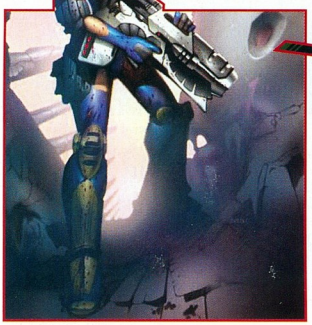
Kezdjük talán egy kis FPS visszamajd előretekintéssel: néhány éve ádáz csata folyt a Half Life, a Quake III és az Unreal Tournament között, a legjobb FPS címének birtoklásáért. Most eljött az idő az újabb megmérettetésre: 2002-ben mindhárom klasszikus újabb résszel jelentkezik (persze csak papíron, hogy a valóság hogyan alakul, azt majd meglátjuk). Elsőként az Epic-féle Unreal 2 érkezik, talán még tavasszal. Ezt követi a Quake 4, valamikor az év végén (ismétlem: elméletileg!), valamint a hivatalosan még be sem jelentett Half Life 2 (ami státuszából adódóan még nem rendelkezik értékelhető megjelenési időponttal). Világosan látszik, hogy az Unreal 2 elég hátrányos helyzetből indulna egy majdani összehasonlításon, lévén hogy nagyjából fél évvel bizonyosan hamarabb megjelenik vetélytársainál. Hogy a helyzetet kissé megkavarja, az Infogrames újabb Unreal játékot rántott ki a kalapból, jelen írásunk tárgyát: az Unreal Tournament II-t.

Ígéretek természetesen vannak: felejthetetlen visszatérés, magával ragadó játékmenet, briliáns egyjátékos mód, sokrétű multiplayer, az Epic legújabb Unreal engine-jére épülő grafikai és technológiai… huhhh… na ezt hagyjuk abba, sajtóanyagok alapján bármit elhihetnénk, még azt is, hogy Árpy tud énekelni. A tényeknél maradva: 30 egyedi, sőt egzotikus környezet vár ránk (nyilvánvalóan nagy nyitott terekkel), melyek állítólag az első résznél 100-szor több poligonból fognak felépülni. Ötvenféle (50!) karakter közül választhatjuk ki, kivel indulunk majd a harcokba. Majdnem embert írtam, pedig éppen ez jelenti az egyik újdonságot, hogy az első rész kizárólag űrkommandós karakterei után dőzsölhetünk a választékban, ráadásul a karaktereket a rájuk húzható skin-ek segítségével még változatosabbá tehetjük. Nekik egyedi képességeik és teljesítményük mellett, nagy poligonszámuk és nagyfelbontású textúráik is lesznek.

A kellő mértékű pusztítás biztosításához néhány régi fegyver felturbózott változata, valamint teljesen új rombolóeszközök is rendelkezésre állnak majd. Például a sniper rifle-t felcserélik az azonnal lövő lightning gun-ra, melynek lövése jóval láthatóbb, így esélyt ad az ellenfeleknek, hogy használóját könnyebben kiszúrják (ehhez persze az kell, hogy a lightning gun lövése mellémenjen ☺. Ma már kötelező módon járművek is szerepelnek majd az UT2-ben, hogy a hatalmas területeket könnyedén bejárhassuk (itt elsősorban szárazföldi és légi csapatszállítókra kell gondolni). Régi ötlet megvalósulása az is, hogy egy elhalálozást követő feltámadáskor bármilyen fegyverrel materializálódhassunk – kivéve persze a szuper-

UNREAL CSALÁD:

Jelenleg három Unreal játék áll fejlesztés alatt: az egyjátékos központú **Unreal II** küldetésalapú játékmóddal, részletes történettel és keretsztorival várja a játékosokat. Az **Unreal Tournament** multiplayer fókuszú akció-orgia lesz, PC-re. Az **Unreal Championship** nagyon hasonló lesz az UT2-höz (multiplayer alapú non-stop akció), ám ez Xbox-ra készül.



brutál példányokat – így nem a fegyverkeresés teszi majd ki első perceinket (hanem a muníció feltöltése). Lesznek feltöltő állomások is a pályákon, ahol egészségi állapotunkat, lőszerkészletünket és pajzsunkat regenerálhatjuk, ha éppen nem merítette már le valaki előttünk az adott töltőhelyet.

A nagyjából egy éves fejlesztési idő nagy részét a grafikus motor (mely egyébként nagyjából megegyezik az Unreal II engine-jével) tökéletesítésén túl az egyjátékos mód megváltoztatásával töltötték, ami roppantul csapatközpontú lesz. Hősünk a csapatkapitány szerepében tetszeleg majd, és minden egyes feladatnál választhat, hogy saját embereit viszi a veszélyes küldetésekre – növelve ezzel azok tapasztalatát és csiszolva képességeiket – avagy bérel magának pár könnyebben feláldozható szabadúszót. A játék dinamikusabbá tételét – az első részben elhíresült – speciális mozgások kibővített készlete hivatott biztosítani, melyek közül néhány bioenergiával működik, amit a leölt ellenségekből nyerhetünk.

Persze az UT2 legjelentősebb része a multiplayer mód lesz, ami pillanatnyilag az alábbi 5 változatból áll: Deathmatch, Team deathmatch, Capture the flag, Domination 2 és Bombing run (ez jópofa, megjelenik egy bomba valahol a játéktéren, amit aztán gyorsan be kell szállítanunk az ellenfél bázisára, hogy ott detonáljon).

Visszatérve még a grafikára, a készítők figyelembe veszik a gépek teljesítménye közötti különbségeket, és a megfelelő skálázásnak köszönhetően állításuk szerint az UT2 megfelelően fog futni a gyengébb gépeken is. Ha minden jól megy, valamikor ősszel meglátjuk.

JuliuS

COLD ZERO
THE LAST STAND

JOWOOD ● WINGS SIMULATIONS

EGYEDÜL A TERRORISTÁK ELLEN... ÁM JOHN MCCLANE HADNAGY HELYETT EZÚTTAL JOHN MCAFFREY LESZ AZ ÜGYELETES HŐS.

A világ megmentése hálás téma mind a filmesek, mind a játékprogramok történetírói számára. A Cold Zero készítői – akikre egyébiránt leginkább a Panzer Elite kapcsán emlékezhetünk – is ezen a jól kitaposott ösvényen indultak neki új játékuk megalkotásának. Bár a hollywoodi recept a kutyák és a gyerekek szerepeltetését határozza meg a tökéletes siker zálogaként, azért a terroristák vs. magányos hős szindróma is egészen jól be szokott válni. Ezek után nézzük, milyen történetet kerekítettek a Cold Zero alá.

A helyzet nagyjából a következő: John McAffrey vígan tengette napjait a kormány szolgálatában az egyik SWAT csapat mesterlövészeként, mígnem egy balsikerű akció során véletlenül lelőtte az egyik túszt. Egy ilyen fokú traumát még a sokat megért John sem volt képes könnyen feldolgozni, ezért – teljesen érthető módon – otthagyta a terroristaelhárítókat, hogy sérült lelkét egy magánpraxis megnyitásával ápolgassa. Ezen magánpraxis keretében persze nem fodrászatot, vagy hasonlóan hétköznapi foglalatosságot kell sejteni (bár vadászként is valószínűleg elboldogult volna), sokkal inkább – kihasználva tapasztalatát és kapcsolatrendszerét – egy biztonságtechnikai cég elindítása tűnt számára testhezálló feladatnak.

Telt-múlt az idő, jöttek az ügyfelek szépen sorban, míg végül a környék minden fontosabb létesítménye, ahol nagyfokú biztonságot igénylő védelemre volt szükség, John cégét bízta meg. Köztük volt a BioResearch Inc. is, ahol egy Cold Zero nevű genetikai vírusfegyver kikísérletezésével ütötték agyon az időt. Azonban – mint az ilyenkor lenni szokott – egy terroristacsoport is tudomást szerzett a fegyver létezéséről, és a laborba betörve – jó terroristához méltón – el is rabolták a vírust. John feladata lesz, hogy megtalálja a terroristákat, mielőtt azok valami világméretű katasztrófát okoznának, vagy egyéb hasonlóan buta dolgot követnének el.

Ennyi lenne tehát a történet eleje, a folytatásban számos rejtélyt és fordulatot ígérnek a Wings-es fiúk, melyet egy kalandelemekkel megtűzdelt ákciójáték formájában tálalnak majd, valamikor június magasságában. A grafikai megvalósítást egy leginkább a Fallout-ra emlékeztető (persze csak távolról ☺ engine biztosítja, tehát a külsőnézetes, izometrikus nézőpont rajongói kezdhetnek örülni. A történet és grafika mellett a rendelkezésre álló hatalmas fegyverarzenál biztosítja majd a hosszú távú szórakozást, amire igazán szükség is lesz, tekintettel a változatos ellenfelek igen nagyszámú fajtájára.

JuliuS

BATTLEFIELD: 1942

ELECTRONIC ARTS ● DIGITAL ILLUSIONS

A BATTLEFIELD EGY MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS ARCADE FPS-NEK TEKINTHETŐ, NÉMI SZIMULÁTOR BEÜTÉSSEL MEGTÁMOGATVA.

Egy újabb FPS és egy újabb második világháborús játék. Valószínűleg ismét csak erre gondol majd mindenki, miután áprilisban meglátja a boltok polcain a Digital Illusions által már két éve fejlesztett játék végső változatát. Hogy ne csak ezt gondoljuk, nézzünk szét a program részletei között.

A játék ötlete még a 2000 elején megjelent Codename Eagle befejezése előtt született meg, azaz hogy egy olyan háborús akciójátékot alkossanak, amiben elsősorban a játszhatóságon legyen a hangsúly, nem pedig a valóság teljes modellezésén. Ennek eredményeként született meg a tizenhat hadjáratból álló egyjátékos rész, amiben igyekeztek az összes izgalmasabb helyszínt megalkotni. Számíthatunk a sztálingrádi jéghideg télre, de ugyanígy részt vehetünk az észak-afrikai hadjárat perzselő hőségében is. De nem marad ki a japán hadszíntér sem, ahol nem csak a szigetekért folyó harcban, hanem a tengeri ütközetekben is részt vehetünk. Hoppá, ez kicsit meglepőnek tűnik az FPS kategórián belül. A magyarázat minderre az, hogy lehetőségünk lesz járműveket is irányítani, melyek a kor kedvencei közül kerülnek ki: Sherman, T34, P-51 Mustang, Messerschmidt Bf-109, Stuka, B-17, stb. Ezek után megkérdőjelezhetjük a játék tiszta akció vagy FPS voltát, de mint említettem, a programozók inkább a játszhatóságot tartották szem előtt. Ez persze nem jelenti azt, hogy egy teljesen gagyi szimulátor részt kapunk. Kíváncsian várom, milyen megoldást találtak ki erre.

A felsorolt járművek között szerepeltek német gépek is. Ez nem véletlen, hiszen a programban a német oldalon is játszhatunk majd. Felvetődik a kérdés, hogy így képesek leszünk-e megváltoztatni a háború kimenetelét ☺ Minderre az az óvatos válasz érkezett, hogy természetesen nem, hiszen mindannyian tudjuk, mi is lett a vége. Ezt az egészet egy kicsit furcsának érzem, mindemellett tudnunk kell, hogy egy nácik által megnyert háborút bemutató játék sohasem jelenhetne meg…

Természetesen manapság egy program sem jelenhet meg a megfelelő többjátékos támogatás nélkül. A jelen esetben ez még fokozottabban érvényes, hiszen itt tömegek közötti csatákról lesz szó. Ezért mindkét oldalon maximálisan 32-32 fő ütközhet meg. Ez persze nem egy masszív többjátékos mód, de már a határozottan kellemes irányba mozdult el. Ami ebben a módozatban mindenki tetszését el fogja nyerni az az, hogy az egyes nagyobb járművek kezeléséhez több játékosra is szükség lesz. Pl. egy B-17-es esetében a pilóta mellett a hatékony működéshez nem árt egy bombázó tiszt, valamint a védelmül szolgáló géppuskák kezeléséhez szükséges személyzet. Egy-egy jól összeszokott banda sikere nem is kétséges, nem is szólva az élményről. Hasonló a helyzet a hajók és a szárazföldi egységek esetében is.

A játék grafikai megvalósításában hasonlóságot fedezhetünk fel a Codename Eagle grafikájával. Ez nem véletlen, hiszen a jól bevált Refractor nevezetű motor második generációs változatáról van szó, ami mindent tud, mi szem-szájnak ingere. Ebben nem fogunk csalódni (lásd a képeket). A hangok terén teljes térhatást ígérnek, ahogy annak már lenni kell 2002-ben. Ez a rész a „majd ki fog derülni" fejezetbe tartozik jelenleg.

Mindent egybevetve a véleményem az, hogy a már-már elcsépeltnek tekinthető téma ellenére egy kellemes játékot fog szállítani a Digital Illusions csapata. Azonban a Wolfensteint (valamint addigra a MoH:AA-t is) véresen komolyan kezelő játékosok valószínűleg nem fognak „megtérni" és továbbra is megmaradnak kedvencük mellett, de a többiek számára egy jó adag kikapcsolódást fog nyújtani ez a játék is. A legvégén már csak azt kell megemlíteni, hogy a progi Xbox-on is élvezhető lesz még idén.

Ch00ler

WWW.GAMEBOX.HU

GAME BOX

WWW.GAMEBOX.HU

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

▸ TAKE 2 INTERACTIVE ● CROTEAM ● WWW.SERIOUSSAM.COM ● A HÓNAP JÁTÉKA ◂

20 ÓRÁNYI ADRENALIN-PUMPÁLÓ, MEGÁLLÁS NÉLKÜLI AKCIÓ - AZ ELMÚLT ESZTENDŐ LEGKEMÉNYEBB ARCA FOLYTATJA, AMIT ELKEZDETT...

Amióta 1998-ban a Half Life berobbant a piacra, kimondva vagy kimondatlanul minden játékfejlesztő megpróbál a nyomdokaiba lépni. A görcsös erőfeszítés nyögéseivel és izzadságszagával telített FPS műhelyek ajtaját aztán a múlt évben hívatlan látogató rúgta be. Az eladdig ismeretlen zágrábi csapat, a Croteam játéka, a Serious Sam: The First Encounter semmi mást nem csinált, mint visszanyúlt a gyökerekig, és elővette az FPS-ek atyjának, a Doom-nak már-már elfeledett receptjét: semmi finomra hangolt AI, semmi túlbonyolított történet – színtiszta akció, hullámokban támadó, nem evilági szörnyek garmadája, és kegyetlen humor mindamellett hatalmas külső terek és nyomasztó belső termek. Mindezt egy korszerű, saját fejlesztésű, tág határokon belül skálázható motorral, kitűnő zenével és hangokkal – és a kötelező többjátékos támogatással, beleértve egy fantasztikus hangulatú kooperatív üzemmódot is. Egyetlen hibát róttunk fel neki: a szóló mód kissé rövidnek találtatott. Ám a horvát fiúk siettek mindenkit megnyugtatni: Sam története több folytatásban jelenik meg, önállóan játszható kiegészítő lemezek formájában, épp ezért volt az első rész ára harmada a szokásosnak. Nos, az ígéret szép szó: máris itt az aranykorong, 12 új pályával, új ellenségekkel, fegyverekkel, még lélegzetelállítóbb grafikával – és még több humorral.

Az „első találkozásban" Sam Stone az ősi Egyiptomot pucolta meg a betolakodóktól, és a végén UFO-ra szállt, hogy pontot tegyen az ügy végére. Ám menet közben kisebb baleset éri az SSS Centerprice-t („komolyan" ez a neve ☺), és hősünk a maják ősi földjén találja magát, kevéssé meglepő módon ismét halomnyi ellenség közepén. És ezúttal nem ér véget kalandja egyetlen kultúra rendberakása után – Babilonban, valamint a középkori Lengyelországban (Arthur király Lengyelországában...izé...úgy tűnik, kihagytam egy-két történelemórát... ☺) is akad dolga bőven.

Ahogy elindul a játék, máris belebotlunk az egyik új fegyverünkbe. Az első fejezet leghaszontalanabb eszköze a kés volt, nem sokat használhattuk. A zágrábi fiúk mégis akartak adni nekünk valami kéziszerszámot, ismét elővették hát a sarokból a 386-ost, betöltötték a Doom-ot, aztán a homlokukra csaptak – hát persze, a láncfűrész! Hogy is felejthettük el.... A kultikus horrorszerszámot azonnal munkába is foghatjuk régi ismerőseink, a „gyomorszájú" Gnaar nőstények felaprítására – már ha fel tudunk ocsúdni a látvány okozta sokkból. A táj ugyanis valami elképesztően gyönyörű. A Croteam feltalálta a füvet! A hajladozó, selymes fűszálak hihetetlen feelinget árasztanak – és persze aljas módon elrejtik a power-upokat, így az eddigieknél is többször fogunk felrohangálni a domboldalakra körülnézni (és menekülni...). A felspécizett motor további meglepetéseket is tartogat – például átmenet és töltögetés nélkül (!) kezeli le a belső és külső helyszínek váltását, így amikor valószínűleg minden idők egyik legnagyobb nyílt pályáján, a Jaguár völgyében belerohanunk a százszoros túlerőbe, nyugodtan visszahátrálhatunk az épületbe.

Úgy tűnik, a fiúk még egy játékot megtaláltak a polcon, ez pedig az Indiana Jones 4 – nemcsak a táj és annak feelingje emlékeztetett a LucasArts kitűnő játékára, hanem a számtalan feladat, amelyet meg kell oldanunk. A sűrű, vérgőzös akciók között ugyanis kegyetlen csapdák lesnek ránk, amelyek előtt a legendás régészkalandor is megemelhetné még legendásabb kalapját. Életembe ennyire nem rettegtem a következő lépésemtől, mint az ősi maja templomok folyosóit járva – néha egy

TUDTAD-E?

Aki kíváncsi a fejlesztőkre, jól nézze meg az intrót, ugyanis az **ürszekerünkkel ütköző ládabuszon** („I hate crates..." ☺ ott ücsörögnek a Croteam tagjai, bár kissé a „Támad a mars"-beli idegenekre emlékeztető külalakkal...

élet-tabletta felvétele zúdítja ránk az ellent, olykor a rengeteg titkos hely keresése közben botlunk rejtett csapdákba. A fejlesztők igazán szabadjára engedték fantáziájukat, így ne lepődjünk meg, ha bezuhanunk egy olyan terembe, ahol gumilabda módjára pattogunk a padló és a plafon között, miközben minden résből ömlik az ellenség, és ott ugrál körülöttünk vagy 30-40 Kleer csontváz és lefejezett kamikáze harcos, bombával a kezében…

És ha már a lényeknél tartunk – fő ellenségünk, a gonosz Mental a múltkori kalandjaink óta nem tétlenkedett, hét újabb kreatúrát talált ki bosszantásunkra. (Ahogy a játékban olvashatjuk: „Csúnya teremtmények a világűrből, rossz lehelettel és olyan arccal, amelyet csak egy anya szeretheti…") Kedvencem Cucurbito, a tökfejű madárijesztő, aki a miénkhez hasonló láncfűrésszel a kezében meglehetősen golyóállóan rohangászik utánunk, győzünk kitérni az útjából. Ilyenkor jó, ha kéznél van másik új fegyverünk, ami valószínűleg sokak kedvence lesz – a lassan előírásos FPS kellékké váló lángszóró. A benzin alapú napalm kellemes tulajdonsága, hogy a betakart áldozat tovább ég, így ha lángra lobbantottuk a körülöttünk hörgő ellent, már csak pár tiszteletkört kell futnunk, amíg a tűz elvégzi dolgát. (Különösen hasznos a fegyver ismeretlen helyek „előmelegítésére": ajtó nyit, lángszóró indít, ajtó becsuk… – és ne feledjük, hogy fáklyaként használhatjuk sötét sarkok feltérképezésére, így bukkantam például egy rejtett átjáróra!) A harmadik újdonság az immáron szintén kötelező, népszerű mesterlövész-puska, melynek érdekessége, hogy minél nagyobb zoom mellett használjuk, annál hatásosabb – és főleg, az apránép legyalulása után, a nagyobb jószágok ellen vethetjük majd be sikerrel, valamint a repkedő boszorkány-hárpiák korai megfékezésére. (Egyébként ez az a játék, ahol képtelen voltam az egérgörgőt használni a fegyverváltásra – akkora tömegben özönlik ránk az ellen még könnyű fokozaton is, hogy csak a villámgyors billentyűzetkezelés menthet meg minket a biztos pusztulástól…épp ezért nem árt, ha a gombkiosztás optimalizálása és betanulása után vágunk bele a kalandokba!)

A humor egyébként az előzőnél is elementárisabb. Amint a második tökfejet is eltüzeltem, Sam felhorkant: „Hát nem rúgtam szét a segged két teremmel ezelőtt?!" És ahogy a már említett Jaguár völgybe értem, és balra a távoli domboldalon feltűnt a hatalmas Crollywood felirat – alig tudtam a „munkámra" koncentrálni… Az angolul tudóknak ajánlom a NETRISCA-n feltűnő üzenetek elolvasását is – nem mindennapi élmény. Azon már meg se lepődtem, amikor a maja pályán átérve egy függőhídon, főhősünk az El Condor Pasa ismert dallamát kezdte fütyülni ☺.

Essék szó a játék szívéről is, hiszen az első rész valójában egy promó volt, amelyet annak érdekében dobott piacra a Croteam, hogy enginjünket eladhassák (a hírek szerint sikerrel, és hamarosan megjelennek a Serious motorra épült játékok). A finomítások és fejlesztések között találjuk az ATI új csodájának, a TruForm-nak teljes támogatását, új effekteket, és amint említettem, a még nagyobb külső területek lekezelését – ráadásul úgy, hogy a program eközben mit sem veszít gyorsaságából! Alkalmam volt kipróbálni a játékot TNT1-en és a legfrissebb GeForce2 Titaniumon is – mindkét kártyán kitűnően játszható a TSE, főleg, miután a végletekig és a legapróbb részletekig skálázható, így mindenki finomra tudja majd hangolni magának a játékot – de persze választhatjuk az előre beállított sémákat, a gyorsaságra vagy minőségre optimalizált beállítást is. És aki igazi erőművel rendelkezik, annak ajánlom az Options menüpont Execute Addon pontja alól az Extreme Quality elindítását…

A többjátékos üzemmód újdonsága egy texasi csapat, az „A Few Screw Loose" Seriously Warped Deatmach modja, amelynek neve mindent elárul. A népszerű kooperatív mód és a többiek maradtak a régiben, a fejlesztők csak a kódon faragtak egy kicsit, hogy még simábban irthassuk az ellent és egymást a neten vagy helyi hálón. A korong tartalmazza természetesen a komplett karakter- és pályaszerkesztő programokat, a Serious Modelert és a Serious Editort is, így semmi akadálya, hogy a három új textúra készlettel kedvünkre gyártsuk az újabb egy- és többjátékos pályákat.

A TSE kiegészítő lemez lévén tehát nem tartalmaz hatalmas újdonságokat, csupán az első fejezet frissítését. Ám az alaposan felspécizett látvány, a még intenzívebb humor, a rengeteg megoldandó feladat és persze a hatalmas, gyönyörűséges külső tereket betöltő milliárdnyi ellenség alaposan kielégíti éhségünket. Valójában sem többet, sem kevesebbet nem kínál, mint a TFE: adrenalinfüggönyt a szemünk elé, hogy szobánk magányában üvöltve mészárolhassunk egy jót. Pontosan ez az, amitől imádjuk a Croteam játékát! (Ha van a környezetünkben olyan elvetemült, aki végigviszi a TSE-t serious módban, arra tessék odafigyelni: veszélyes lehet!) És még valami: két napja nyomulok a gaméval, eddig mindenféle bug nélkül. Érdekes, úgy látszik, így is ki lehet adni egy játékot…

Összefoglalva tehát a Serious Sam: The Second Encounter egy mind a „bennünk szunnyadó vadállatnak" ☺, mind szemünknek és fülünknek intenzív élményt nyújtó játék, amelyet nyugodt (bár a két napja tartó vérgőzös mészárlástól hevesen zakatoló) szívvel ajánlhatok a komoly FPS rajongóknak. Én pedig indulok vissza Babilonba – van egy kis dolgom…

]{redenc

EASTER EGGS

A TSE bővelkedik titkos helyekben és elrejtett poénokban. Ezért mindig merüljünk le a vizek aljára (lefelé a guggolás, felfelé az ugrás gyorsítja a haladást!), menjünk a völgyek mélyére, az épületek mögé, próbáljunk bemenni minden ajtón, nézzünk a sötét sarkokba és a fejünk fölé (rakétavetővel le lehet robbantani néhány párkányt!), és keressünk a többitől eltérő színű követ (textúrát) a külső falakon! Ezek a helyek néha csupán humoros dolgokat, ám sokszor igen hasznos power-upokat rejtenek, érdemes megkeresni őket! A NETRISCA 'statistics' pontjában a 'secrets' mutatja a már megtalált, és az összes titok számát.

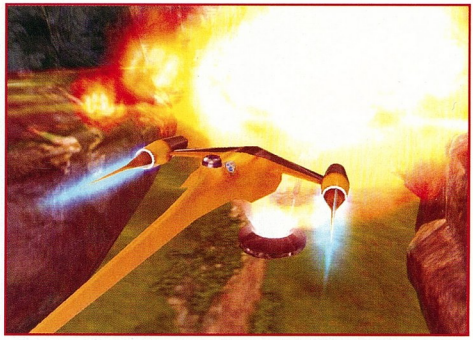
ÉRTÉKELÉS

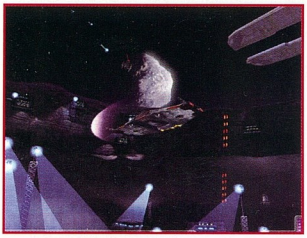
MINIMUM CONFIG: AMD K6-3 400MHz, Pentium II vagy Celeron-A 300MHz, 64 MB RAM, 150 MB HDD, 3D-s videokártya OpenGL támogatással, Windows 95 DSR2-től felfelé **JAVASLAT:** 650 MHz körüli proci, 256 MB RAM, videokártya 64 MB RAM-mal (GeForce 3-4, vagy ennek megfelelői), 3D-s hangkártya, 650 MB HDD

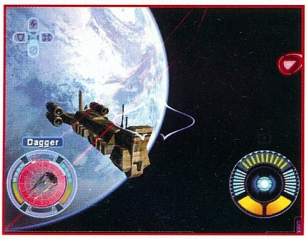
Grafika, zene, hangok, hangulat, humor – az egész

Lesznek, akik nehéznek találják – bár ez benne a lényeg ☺

95%







STAR WARS: STARFIGHTER

ACTIVISION ● SECRET LEVEL ● WWW.LUCASARTS.COM

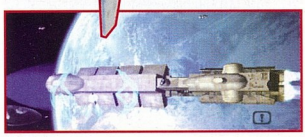
EGY MESSZI MESSZI GALAXISBAN, MOST 3 HŐSRE VÁR A FELADAT, HOGY TÁMADÁST INTÉZZEN A VÁSÁRLÓK PÉNZTÁRCÁJA ELLEN. ALÁBB KIDERÜL, MILYEN SIKERREL…

Nincs is annál megnyugtatóbb érzés, ha az ember öregkorára hátradőlhet bársonyosan kibélelt foteljában, szivarját egy ezüsttel befuttatott dobozból előhalászva, arany öngyújtójával begyújtva szép karikákat eregetve töprenghet, mire vitte egész eddigi életében? Mint például George Lucas, aki idén lesz 58 éves, és Kalifornia állam Modesto nevű városkájában született. Ma már mindenki tudja, hogy hová jutott a fentebb nevezett úr, de amíg első igazán átütő sikerét, a Star Wars-t megírta és megrendezte, addig bizony 11 filmet készített saját ötlete alapján. Persze ezek sikerei a Csillagok Háborújához képest messze nem voltak sehol, ám ami '77 után következett be, azt talán még ő sem merte remélni. Egy világméretű mesét alkotott, egy komplex új világot, egy olyan modulrendszert, melyet bármikor, bárhol ki lehet egészíteni, és a rajongóbázis csak kajálni fogja az új részleteket. Mára odáig jutott Mr. Lucas, hogy egy 5 céget egyesítő vállalkozás tulajdonosa lehet, amit a Lucasfilm Ltd., a Lucas Digital Ltd. LLC, a Lucas Licensing Ltd., a Lucas Learning Ltd. és nem utolsó sorban a LucasArts Entertainment Company LLC alkot. Ezen vállalkozások már önmagukban is óriási értékeket képviselnek, de együtt, összedolgozva, szinte bármire képesek. És hát ezért van az, hogy azt gondolom néha: piszkos mázlista ez a George Lucas…

Maga a Starfighter ötlete jóval póriasabb a filmek eszmei mondanivalójánál, révén személyében „csupán" egy arcade jellegű lövöldözős játékról beszélhetünk, ami történetileg az Episode I nyomvonalán halad. Bár való igaz, hogy a megpécésedésére majdnem két évet kellett várnunk, hiszen az eredeti változat még 2000 tavaszán debütált a Sony PlayStation 2-es konzoljára, és akkor még szó sem volt holmi más platformra történő átkonvertálásról. Aztán a tavalyi Los Angeles-i E3 (Electronic Entertainment Expo) kiállításon már ott virított egy PC monitor, amin egy Starfighter futott vígan. A PS2-es változat elkészítése amúgy 2 és fél évet vett igénybe, amit körülbelül 1 évig tartott átkonvertálni PC-re.
A minőségéről alant…

Repülésirányítás

Namármost a tesztelő első és legfontosabb konfrontálódása a programmal az Options menü, illetve azon belül is a kezelőgombok beállítása szokott lenni, már ha persze kibírja, hogy el ne indítsa azon frissiben a játékot, amint keze ügyébe kaparintotta. Mivel voltam olyan bátor, hogy „mit nekem Options" felkiáltással rárontottam a New Game feliratra, igencsak pislogtam, amikor élesben kellett volna manővereznem az űrhajómmal. Merthogy nem tudtam. Habár úgy emlékeztem a PS2-es verzióból, hogy körülményes mozgatás ide, körülményes mozgatás oda, el lehetett lavírozni valahogy a sziklarengetegben földhöz csapódás, és teljes megsemmisülés nélkül. Na, ez itt, nekem, most – nem sikerült. Hát akkor először is Mission 0: kilépni a játékból és átnyálazni a beállítási lehetőségeket… Összesen 20 billentyűt kell kiosztanunk a különböző lehetőségeknek, de természetesen egeres, sőt joystickos megoldást is választhatunk. Az egeret kombinálhatjuk a billentyűzettel, így kicsit könnyebbé téve a megmérettetéseket. Gondoltam én is naívan… Merthogy amint visszatértem a játékba és újból elkezdtem a gyakorló küldetést, sikeresen felkenődtem az első kiálló sziklaszirtre. Nem jó ez így sehogysem – gondoltam, de aztán rábeszéltem magam, hogy adok még lehetőséget a programnak, és főképp magamnak, és tudományosan fogok közelíteni a problémához. Mondjuk megtisztítom az egeret! És lőn világosság…



Szóval ha a fenti kis szösszenetből nem derült volna ki, akkor levezetném talán egyszerűbben is: a játék kezelhetősége elsőre igen szokatlan. Hogy úgy ne mondjam: túlérzékeny. És bizony ez eleinte igen csak megkeserítheti az egyszeri játékos életét, aki ahelyett, hogy minél hamarabb belevethetné magát az élvezetekbe, csak szív és szív az irányítás miatt. Tehát türelem, és rengeteg fogékonyság kell ahhoz, hogy kitapasztaljuk, milyen módok szerint érdemes nyomkodni a nyomkodnivalót, hogy célt is érjünk vele.

A csatahajónkat célszerűnek találom az egér + billentyűzet párosítás mellett kontrollálni, hiszen jóval érzékenyebb irányítást lehet elérni, mint simán csak a klaviatúráról. Viszont a gombkiosztás is fontos szerephez juthat az érvényesülésben, hiszen nem biztos, hogy használ, ha egymástól messzire helyezzük el a funkciógombokat. Hogy miket használhatunk? A haladás előrefelé automatikus lesz, nekünk csak a sebesség mértékével kell bíbelődnünk, ami kimerül egy gyorsulás, és egy lassítás gombban. Igaz, ezek is csak addig fejtik ki hatásukat, amíg lenyomva tartjuk a billentyűiket. Természetesen a 360 fokos mozgásszabadság mellé még betársul egy úgynevezett tengely körüli forgás, ami igen látványos tud lenni, azon felül, hogy vele a fejjel lefelé álló hajót hozhatjuk vele vízszintbe. A célkereszt – ami a kép közepén virít – természetesen azért van, hogy segítségünkre legyen a lézersugarunk célbajutásának koordinátáit illetően, amiből két fajta áll rendelkezésünkre. Az elsődleges fegyver végtelen számú tölténnyel (vagy energiával) rendelkezik, viszont a másodlagos lézernyalábunk keményen be van korlátozva, ami csak utántöltés esetén vethető be újra. Ezen érték amúgy a jobb alsó sarokban lévő kör felső részében mérhető le.

Sztori

A történet – mint ahogyan már utaltam rá – nagyjából és egészében az Episode I: Baljós Árnyak kronológiájába passzintható bele, ott is nagyjából a vége felé járunk, amikor is 3 különböző pilóta Rhys Dallows, Vana Sage, és Nym küzdelme kerül szemünk elé a federáció ellenében. Mindhárom karakter különböző indíttatásból indul neki a harcnak, és természetesen a saját tulajdonságaik különbözősége a hajóikra is kihat – révén más és más harci szerkentyűkkel indulnak szent háborújukba. Az eleinte adott hajók menet közben természetesen lecserélhetők, összesen 20 hajót vonhatunk majd irányításunk alá, és 50 másik járművel találkozhatunk (vagy másképp fogalmazva: amortizálhatunk le). A helyszínek közül kettőt különböztethetünk meg: föld közeli és nem föld közeli küldetések, ami mindösszesen annyiban tér el egymástól, hogy előbbiben van minek csapódnunk (azaz tárgyi akadályok is jelen vannak(, míg az utóbbiban csak és kizárólag a harcra kell koncentrálnunk.

A 14 alap misszió mindegyike után értékelést kapunk teljesítményünkről, és láthatjuk, hogy a feltételként szabott kritériumokból mennyit teljesítettünk. Ezt mérlegelve a gép ad nekünk egy szép medált, aminek gyűjtése igen kedvező hatással lehet a későbbiekre, hiszen a menüben külön pontban szerepel egy specialitások opció, ahol további 6 single és 2 multiplayer küldetés lapul. Továbbá itt kaphatjuk meg az extra hajókat és egyéb nyalánkságokat – amivel jócskán kitolódik a játékidő mennyisége. Ebből állítólag 30-at tudunk a játék végigvételén fáradozva eltölteni.

A megjelenítésről még gyorsan a végén: a látvány ami elénk tárul, szó szerint fantasztikus – főleg az úrbéli jeleneteknek van egy olyan megfoghatatlan feelingjük, ami miatt tényleg úgy érezhetjük magunkat, mintha a film egyes jelenetiben repkednénk. A lézernyalábok megjelenítése, a hangok süvítése mind úgy hathat ránk, mint maga a mozifilm. Megfelelő hangrendszer és monitor támogatásával egyenesen a menyország a cucc…

Amúgy a PS2-es verzióhoz képest a megjelenítés változtatása mutatkozik a legnagyobb módosításnak a programban, hiszen az eddig használt 128x128 pixeles úrhajótextúrák helyet a PC-s verzió a dupláját, azaz 256x256-os felbontást használ.

Értékelés

Mindezek ellenére, és mellett: a játék nem több egy egyszerű lövöldözős programnál, amit mindössze az dob fel, hogy élénkek a színei, Star Wars a környezete és néhány küldetésben ötletes feladványokat kapunk. A többi a nagy átlaghoz konvergál, ami nem hiba, csak lehet, hogy egyeseknek már uncsi. Ha Neked még nem, akkor bátran ajánlhatom figyelmedbe!

Bagó Péter

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Windows 95/98/ME/2000/XP, PII, 350MHz, 64 MB RAM, 680 MB HDD, 3D kártya 16 MB RAM

JAVASLAT: Jó, ha RAM-ból 128, vagy 256 megánk van, természetesen a megahertz tartomány is lehet a duplája és a videokártya több memóriájától is csak szebb lesz a játék

Szép
Látványos
Tökéletes hangok

Szokatlan és nehézkes irányítás
Néhány átvezető animáció béna

85%

DARKENED SKYE

SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE ● SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

MARS. SKITTLES. SZIVÁRVÁNY. EGY FORMÁS LÁNY. MÓKÁS KARAKTEREK ÉS DIALÓGUSOK. GYÖNYÖRŰ HELYSZÍNEK. IDEGESÍTŐ PROGRAMOZÁSI HIBÁK. TÖMÖREN ENNYI LENNE…

Ennek ellenére azért nem hagyjuk ennyiben a dolgot, hiszen egy összetett, belőlem erősen ambivalens érzéseket kiváltó programról fog szólni az elkövetkezendő pár bekezdés. Elsőként is ott van a kategóriába sorolás problematikája. A lap készítésekor először nem sikerült eldönteni, vajon akció, vagy netalántán kaland legyen a besorolása, aztán végül maradt az előbbi, habár igazából egyik helyre sem passzol. De ne rohanjunk ennyire előre, nézzük, dióhéjban milyen játékról is van itt szó. Az alapötlet az volt, hogy manapság mennyire menőnek számítanak az M&Ms cukorkák, kellene csinálni belőlük egy játékot. Végül az alaptéma a 'Skittles' lett (www.skittles.com), a készítők, pontosabban Elizabeth Braswell célja pedig az volt, hogy egy olyan játékot adjanak a játékosoknak, amely humoros, s egyben úgy tartalmazza ezeket a cukorkákat, mintha azok ott sem lennének, tehát szerves részét képezzék a világnak. Aki ellátogat a Skittles honlapjára, láthatja, hogy az alapséma a szivárványon alapszik, nem meglepő hát, ha a játékban is eme csodálatos jelenség színei köszönnek vissza mindenhonnan.

A világokat, amelyekben főhősnőnk él, rossz idők jellemzik, a sötét, gonosz erők randalíroznak, és csak kevesen veszik a bátorságot, hogy szembeszálljanak eme kevéssé rokonszenves teremtményekkel, ám Skye anyja közéjük tartozik, és hamarosan erre Skye is rájön. Habár mindeddig tévhitben élt, most felnyitják szemét, és nagyon úgy néz ki, rá vár a feladat, hogy megmentse a világokat a fenyegető veszélytől. Ebben segítségére lesz az édesanyjától kapott amulett, amelyből induláskor még hiányoznak a szükséges kövecskék, és majd csak az összes világot megjárva lesz képes ezekhez hozzájutni, hogy végül a szivárvány erejével győzedelmeskedhessen a gonosz felett, megtalálja szerelmét, és boldog legyen… – na, azért ez ennyire nem egyszerű szerencsére.

Akciójátékról beszélünk, hiszen külső nézetben látjuk a világot mindvégig, és az egyik legfontosabb feladatunk az ellenség legyőzése lesz, néhol mágiával, néhol eszközök beiktatásával, megint máshol pedig akár puszta kezünkkel (azaz inkább varázserejű botunkkal). Arról nem is beszélve, hogy sokhelyütt főellenségek is várnak ránk, akikkel meggyűlik majd a bajunk. RPG-ről beszélünk, hiszen varázsolnunk is kell majd, továbbá ezen varázslatok megidézéséhez szükséges manamennyiséget is pótolni illenék, amely természetesen magától is regenerálódik idővel. A varázslatok alkalmazásához azonban először be kell szereznünk a megfelelő 'S' jelzéssel ellátott cukorkát, majd ha elegendő mennyiségű gyűlt össze a kívánt színekből, akkor ezeket a helyükre rakva máris gazdagabbak lettünk egy újabb igével. Kalandjátékról beszélünk, hiszen (kicsit túlságosan is) lineáris játékmenettel megáldott történetet játszunk végig, lépésről lépésre előrehaladva, különböző küldetéseket teljesítve. Ügyességi játékról beszélünk, hiszen Larát megszégyenítő ügyességgel(?) szökkellünk egyik mozgó platformról a másikra, miközben még az ellenségeket is szorgalmasan irtjuk. Az összhatás elég jó, nekem legalábbis bejött, így mondhatom, rá lehet könnyen érezni a dologra, és hamarosan élvezné is az ember, ha…

…azok a fránya bugok nem lennének a játékban. Sajnálatos módon az engine nem a legtökéletesebben megírt példány, így sokszor előfordul, hogy egy-egy tárgyra felugorva vagy óriási magaslatokba emelkedünk (maga a tárgy „dob fel" bennünket), vagy annyira alásüllyedünk, hogy

akár ki is eshetünk a pályáról. Éppen egy gerendára akartam felugrani az egyik pályán, amikor a progi úgy számolta, hogy az adott objektum alatt tartózkodom, az meg már a pályán kívülre tett, így egy végtelen zuhanásba kezdtem. Hamarosan az összes tereptárgy a fejem fölött lebegett a semmiben, én pedig az örök sötétség felé tartottam, ám nem a halálomba, mint akkor, ha a vízbe ugranék (Skye sajna nem tanult meg úszni, és ez még sokszor gondot fog okozni számunkra), hanem egyszerűen csak zuhantam és zuhantam… Első utazásunk eredményeképpen egy esőerdőhöz hasonlatos terepre jutunk. Nos, itt én valószínűleg egy rossz pályatervezésnek köszönhetően tudtam továbbjutni akkor, amikor elakadtam, ugyanis „meglovagoltam" egy hegygerincet, így jutottam az általam elérendő új terepre. Ha ezt valóban így kellett volna megtenni a készítők szerint is, akkor azt állítom, hogy erre ha 9 emberből 3 rájön, az már jó arány. Ilyen „bugokat" találtam később is, ám minden esetben fölmerült bennem a kérdés: vajon ezt szándékosan hagyták így, vagy nem direkt sikerülhetett, amit éppen véghezvittem? Ami viszont nem bug, hanem „csak" idegesítő, az az, hogy a tárgyak használata ugyan egyértelmű, a linearitás miatt következik az egyik a másikból, ám néha a továbbjutáshoz szükséges elemeket (tárgyakat, kapcsolókat) annyira elrejtették a pályatervezők, hogy az már egyszerűen pofátlanság. A kalózkapitány kiszabadításakor például már hatszor rohangáltam össze-vissza a pályán, mire megtaláltam azt az egyetlen kapcsolót, amit még nem nyomtam be, azt is egy oszlop hátoldalán, jól elrejtve (habár ha utólag belegondolok, volt utaló jel a létezésére, hiszen pont az az egy oszlop volt romos, az összes többi teljesen ép volt).

Megvallva az őszintét, nem szeretem az ugrálós játékokat, felettébb idegesítenek ezek az ügyességi részek, ám ebben az esetben kivételt tettem, mivel a történet, a játék humora annyira megfogott, hogy egyszerűen képtelen voltam letenni a billentyűzetet. Azért volt egy olyan pont is, ahol azt mondtam, most abbahagyom, többet ne is lássam – ez pedig a kalózok légi világa volt, ahol nemcsak repülő szőnyegeken kell lavírozni (amelyek közül némelyik ledob magáról), hanem kis ülőpárnákon is, amelyek szintén bírnak a levitáció tudományával. A probléma csak annyi, hogy lesz egy olyan pont, ahol nem mindegy, melyikre ugrunk, mert lesz olyan, amelyik alóhull a messzi mélységbe velünk együtt – gondolom, nem kell különösebben ecsetelnem, hogy ez pályafutásunk végét jelenti. Ekkor fulladt a játék a gyors F2, majd az F4 nyomogatásába (quick save/quick load), és ez kellően elvette a kedvemet az egésztől. Aztán természetesen folytattam, mert kíváncsi voltam, mire képesek még a készítők…

…a grafika terén. Meg kell mondjam, ennyire szép tájakat ritkán lát az ember. Ha a történetet könyv formájában is olvastam volna előzőleg, valószínűleg akkor is felülmúlta volna a képzeletemet a látványvilág. Részletezném, ha tudnám, ám azt hiszem, ezt látni kell – romos, félig vízbe süllyedt városok, mocsaras vidékek, havas/jeges táj, és még sorolhatnám. Magával ragadja az embert a részletdússága, az hogy lépten-nyomon valahol a saját világunkra hasonlít, és mégis teljesen más. A pályákkal való azonosulást nagyban elősegíti a zene is, amely tökéletesen illik az adott környezethez, egyetlen problémája, hogy esetenként túlságosan rövid, és így az ismétlődő motívumok néha idegesítővé válnak, ha már elég régóta böklászunk (pl. elakadtunk valahol).

Az irányítás a Tomb Raidert ismerők számára nem okoz majd problémát, bárkinek könnyű megszoknia rövid időn belül, a program bugjai azonban itt is megjelennek, hiszen a központi szerephez jutó 'space' (az ugrás billentyűje alapértelmezésben) megnyomását a játék sokszor duplán értelmezi, esetleg észre sem veszi, ha közben iránygombokat is nyomva tartunk. Ez eléggé idegesítő lehet az ugrálós részeknél (a játék 70%-nál), így sokszor elhalálozásunk oka is valami hasonló billentyűzethez kapcsolódó probléma lehet.

Ha megnézzük a játék nehézségét, elmondhatjuk, hogy fokozatosan kerülünk egyre nehezebben megoldható helyzetekbe, ám alapvetően könnyűnek számít elbánni az ellennel, igazi kihívást nem jelentenek még a főszörnyek sem. Éppen ennek köszönhető, hogy korosztály nélkül ajánlható mindenkinek, aki szereti a jó történetet, valamint az ügyességi/ugrálós játékokat. Sajnálatos módon a választék nem túl nagy, a szörnyek alaptípusain kívül a főszörnyek hoznak még üde színfoltot a játékba (itt legtöbbször varázslatkombókat kell alkalmaznunk), amúgy maximum variációkkal, és világonként egy-egy új lénnyel találkozhatunk. Szerencsére az NPC-k sokkal szélesebb skálán mozognak (a vizes pályán például halformájú, úszóhártyás lények „bugyborékolják el" az információkat, míg a „kínai" pályán a gonosz kővé változtatott jószerivel mindent, ami mozgott, ám ezen lények is képesek varázslatunk hatására megelevenedni, így szóra bírhatjuk őket).

Az egyetlen probléma, amivel szembe kell nézni, hogy teljesen angol nyelven szólalnak meg a szereplők (néha direkt eltorzítva a hangokat), felirat nélkül (azaz a naplónkból utána elolvashatjuk a teljes szöveget), így kétlem, hogy az ifjabb korosztály tudná értékelni a poénokat, főként az angol szóvicceket (pl. dye-die). Aki ezen hibái ismeretében nekifog a játék végigjátszásának, képtelen lesz félbehagyni azt, ha egy kicsit is ráérzett a „feeling"-jére, és én ehhez csak sok kitartást kívánhatok azokra az időszakokra, amikor valamelyik idegesítő részhez érne a kedves játékos (amúgy érdemes elolvasni a kézikönyvet, és annak kiegészítéseit – readme.txt – néhány hasznos tippért).

Chilly

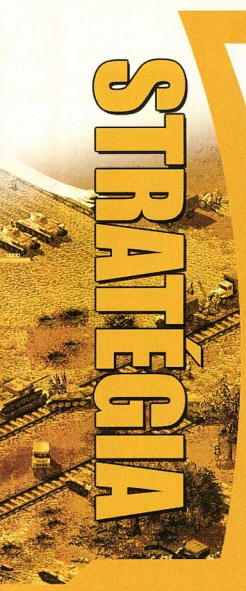
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 350Mhz, 64MB RAM, 8MB 3D videokártya, 400MB HDD, DirectX 8, Win98/ME/XP/2K **JAVASLAT:** PIII 500Mhz, 128MB RAM, 600MB HDD, 32MB-os, izmosabb videokártya, ugyanis a garfikus engine néhol képes igencsak megdolgoztatni az adott kártyát

Történet, karakterek
Csodálatos látvány
Szimpatikus főhősnő ☺

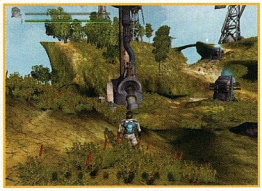
Kevés ellenféltípus
Kicsit túl könnyű
Iszonyúan idegesítő bugok

79%



PROJECT NOMADS

CDV ● RADON LABS ● WWW.CDV.DE



A Project Nomads a The Longest Journey kalandos világának hőskorához hasonló univerzumba vezet vissza, ahol is a mágia ép ésszel felfoghatatlan csodái és a technika legmodernebb vívmányai egyszerre vannak jelen. Leendő küzdőterünket is csak hatalmas repülő szigetek képezik, mintha a biztonságot jelentő szárazföld megjelenésünkkor a béke nyugalmas képével együtt azonnal szertefoszlott volna. A sajátos képi világ azonban sokkal inkább kivételes stratégiai manőverek megvalósítására hivatott következtetni minket, tekintve, hogy a klasszikus valósidejű stratégiák madártávlatú nézőpontja helyett – a Sacrifice-hoz hasonló – third person módból irányíthatjuk értelemszerűen főleg légi ütközetekre specializálódott alakulatainkat. Eleinte ugyan csak zeppelinek és biplane-ek hada fog árnyékot vetni birodalmunk – és remélhetőleg ellenfeleink – földjére (néhány légiüteg kíséretében persze), de a több mint 40 óra elfoglaltságot jelentő 25 küldetés során a haláloszto gépek kavalkádjából kikapva egy jobb 'hátast' akár magunk léphetünk a tettek mezejére, jobban mondva légterébe.

HEAVEN AND HELL

CDV ● CDV ● WWW.CDV.DE

Hamarosan erőteljes plágium-hullám szeli át kicsiny RTS-szegletünket, mivel egy Populous-szagú alkotás van készülőben a CDV háza táján. A Heaven and Hell zengzetes címet viselő program azonban nem áll meg az „elől" hittérítésének egyszerű aktusánál, hiszen az Úr időszámításunk előtti 1500. évében tengődő 4 istenfélő népcsoportot – a Black & White-hoz hasonlóan – a jótékonyság, illetve a megfélemlítés hathatós eszközeivel taszíthatjuk szolgasorba.

CHARM OF WAR

BUKA ENTERTAINMENT ● WWW.BUKA.COM/GAMES/CHARM/

Kéretik vigyázni, erőteljes infotámadás érkezik a Buka Entertainment felől! Az offenzívát stratégia-RPG kevereke, a Charm of War alapján indította egy hivatalos honlap formájában.

Több száz évvel ezelőtt, amikor Kyiage városa még lángoló fáklyaként égve hirdette a gazdasági és kulturális élet legjavát, egy mágikus erő gonosz árnya rajzolódott ki a dicső ország horizontján. Az orkok és trollok alkotta ördögi hordák egyre erősödő hullámai szép lassan mindent elsöpörtek, sok kisebb királyságra osztva az egykor virágzó birodalmat. Ám az istenek idővel megkegyelmeztek mindig hű híveiknek, s egy kiválasztottat küldtek a térségbe, hogy a szent talizmán (Charm of War) segítségével (amellyel bekukkanthatunk a párhuzamos világok egyikébe, s mellesleg még örök fiatalsággal is megajándékozza viselőjét) visszaállítsa a rendet a gonosz varázslók, boszorkányok és egyéb félelmetes kreatúrák rengetegében.

TARTALOM

32 ... Robin Hood: Defender of the Crown
35 ... Praetorians
36 ... Klónk háborúja
40 ... Huncraft
42 ... Capitalism II
44 ... Army Men: RTS
46 ... Sid Meier's SimGolf

TOP 10

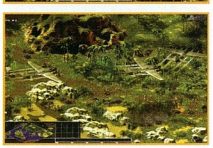
1. Black & White	Electronic Arts
2. Age of Empires 2	Microsoft
3. Commandos 2	EIDOS Interactive
4. Red Alert 2	Electronic Arts
5. Settlers 4	Blue Byte
6. Art of Magic	Virgin
7. Etherlords	Fishtank Interactive
8. Patrician 2	Infogrames
9. Starcraft	Blizzard
10. Battle Realms	UBI Soft

ELŐREJELZÉS

HOMM 4	2002/03	3DO
Warcraft 3	2002/03	Blizzard
Age of Mythology	2002/09	Microsoft
Sovereign	2002/05	Sony Online
Age of Wonders 2	2002/03	GOD Games
Master of Orion 3	2002/03	Infogrames
Lords of the Realm 3	2002/11	Vivendi
Republic	2002/03	Eidos
Warlords Battlecry 2	2002/06	Ubi Soft

SUDDEN STRIKE II

CDV ● FIREGLOW ● WWW.CDV.DE



Ez év második negyedévére várható a CDV taktikai háborús játékának, a Sudden Strike-nak a folytatása. A sokak által várt, II. világháborút feldolgozó programban az orosz, a brit, az amerikai, a német, valamint a japán csapatokon végezhetünk defenzív, illetve offenzív műveleteket, hadtest-parancsnoki minősítésben. Tankok, rohamlövegek, gyalogos katonák sűrűjében csap szét majd minden lelkes amatőr, igaz, kevésbé realisztikus körülmények között, mint a Close Combat sorozatban, de „vér és becsület" itt is lesz.

CRIMSON ORDER

KINESOFT ● KINESOFT ● WWW.KINESOFT.COM

„Kicsiny" galaxisunk egyik peremvidéki kolóniájára a 26. században nagy „bünti" vár, az időutazáshoz hasonlatos istencsapást a Kinesoft fejlesztői készülnek elkövetni egy real-time alapra fektetett stratégiai játékban. Talán a Commandos, vagy inkább az ST: Away Team hozta az ötletet, hogy a Tan'Khar nvezetű idegen létforma látogatása ellen személyes segedelmünkkel – Mark Prophet bőrébe bújva – sereget kovácsoljanak a túlélés érdekében. Ilyen hülye névvel persze ránk ragad majd egyből a vezéri titulus, csakhogy nagy néptömegek nem mozdulnak érettünk, szegények már elhulltak az elején, a maradékból pedig csupán kettő jut a kezünk alá. Ellenben fegyverekben nem lesz hiány, sőt mozgásdetektorok, kamerák, automata gépágyúk játszanak be a bazárba, ami némiképp előrevetíti, hogy a készítők inkább a taktikai érzékünkben bíznak, nem pedig a kattintás/másodperc győztesét keresik. A 19 pálya teljesítéséhez várhatóan a Commandos-ból megismert türelem és kőkemény idegrendszer szükségeltetik, de sajnos itt a főhős mellett csellengő 2 pali lelki világába nem mászhatunk bele közvetlenül, csak a felkínált haditervet, vagy a közvetlenül kiadott parancsokat képesek megemészteni. A megjelenés perceit számolgatva jól elleszünk egy darabig, hisz kemény félévnyi intervallum átváltása áll még előttünk, ha pedig befejezték, máris nyaggathatjuk majd őket a pályaszerkesztőért, amit oly könnyelműen már most megígértek.

LORGAINE
THE BLACK STANDARD

KAPOOKI GAMES ● KAPOOKI GAMES ● WWW.LORGAINE.COM

Nem is tudom, hogy az évek során hány áldozatot is követelt a körökre osztott és a valósidejű stratégiák közt dúló – és mára már az RTS-ek javára végképp eldöntöttnek tekinthető – háború, de, hogy az előbbiek táborából egy következő hamarosan el fog vérezni, szinte biztosnak vehető. Pedig a Lorgaine: The Black Standard-ra nem lehet mondani egy rossz szót sem, sőt, a realitás és fikció érdekes egyvelegét alkotó világának köszönhetően még eséllyel is pályázhat némi sikerre.

A játék hadszínteréül a régi Írország részletes térképe szolgál, amely minden egyes várost, községet, falut, sőt még a legkisebb tanyát is a valóságnak megfelelően ábrázol. A tényleges küzdelem természetesen 4 koncentrikus körrel, illetve 12 szektorra felosztott táblán folyik, ahol 12 karakterünkkel törhetünk utat a többi ellenfél főhadiszállásához, vagyis arénájához. A győzelmet persze nem adják ingyen, egy körben csupán 2 karaktert mozgathatunk, illetve ösztönözhetünk támadásra, így jó darabig biztosítva elfoglaltságunkat. Feltéve, ha nem rövidítjük le a játékidőt, merthogy a Lorgaine: The Black Standard-ban minden egyes csata hosszának meghatározására is lehetőségünk nyílik: a kevéske 20 perctől egészen 4 óráig halogathatjuk döntéseinket.

EPSILON CONFLICT

STARBREEZE STUDIOS ● O3GAMES ● WWW.STARBREEZE.COM

Mesébe illő életutat vallhat magáénak eVERLAST, a Starcraft-versenyek egyik legnevesebbik szereplője, hiszen mikoron megunta hosszantartó SC-verő pályafutásának egysíkúságát (higgyétek el, fárasztó tud lenni az állandó győzelem okozta mámor ;)), – egy kisebb képzavarral élve – szinte rögtön az ölébe hullott a Starbreeze Studios kis fejlesztőcsapatának, az O3Games-nek a konzultánsi széke, hogy mint az RTS-ek nagy tudora közreműködhessen a szerény hősünk által csak legprofibb stratégiának titulált program létrehozásában. Az önmegvalósítás bajnoka ugyanis nem átallja lefitymálni az Age of Empires-től kezdve a Command & Conquer-t, mondván, az alapegységek különbözőségének hiánya radikálisan amortizálja egy program újrajátszhatósági – s egyúttal a vevőben marketinghadjáratok során minduntalan kialakuló vásárlási hajlandóság – faktorát. Szerinte egy igazi valósidejű stratégiában minimum 3 (elvégre mit várunk egy SC-fantól?) teljesen különböző faj eltérő felépítésével kell „szenvednünk", természetesen mindezt oly módon, hogy kezelését könnyedén elsajátíthassa az egyszeri játékos, de az átgondolt termelési és hadászati koncepciónak köszönhetően még az igazi fanatikusoknak is hosszú távú kihívást rejtsen – pont mint ahogy azt 2002 vége felé várhatjuk az Epsilon Conflict-tól.

Az összeállítást készítette: Puma

ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN

▸ TBA ● CINEMAWARE ● WWW.CINEMAWARE.COM ◂

2002 VÉGÉN ÉRKEZIK A KORONA ÚJ VÉDELMEZŐJE SZEBB, BŐVEBB KIADÁSBAN, DE A RÉGI HANGULAT MARAD...

Kevin Costner, a „farkasokkal denszelő" hozta újra divatba Robin Hood legendáját, bár a szegényekért küzdő íjász már Erol Flynn zöld harisnyás alakítása óta közkedvelt téma mind a mozgóképeken, mind az irodalom regényesebb, románcosabb felén. A hajszálpontos nyílvesszőkkel operáló bajnok a PC-s berkekben csak a 80-as évek közepén jutott szerephez. A Cinemaware felejthetetlen stratégia-akció mixében még mint a tőke újrafelosztásának első hírnöke – kommunista vagy csupán egy egyszerű tolvaj jó PR-ral, ki tudja? ;) – segítette a küzdelmet, és kérte fel a játékosokat a szigetország egyesítésére. A művelet sikerrel járt, és tizenöt év távlatából elmondható, hogy a Defender of the Crown igazi klasszikus lett, közel 1,000,000 eladott példány kering a világban.

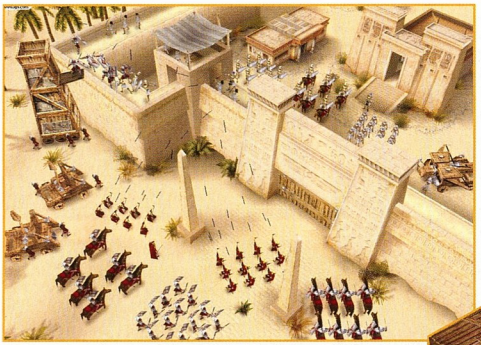
A XII. század krónikáját felelevenítő alkotásban egy vármegye uraként kellett Anglia részekre szabdalt térképén bizonyítani, hogy 5 másik felülvezérelt vártulajdonos társunk mellől kitűnve – az éjszakai rablótámadás, lovagi torna, ostromgépezetek kezelése, és statisztikai alapon zajló területfoglalás középkori versenyszámaiban – képesek vagyunk véget vetni a norman-szász viszálynak. Ehhez képest a Cinema3D-vel megtámogatott, modernizált külső mögött csak bővítés van, némi visszaeséssel az induló főhősök számában – hiszen egyedüli választottunk csak maga Robin lehet –, és burjánzó tendenciával a megjelölt célok között. Anglia egyesítése már nem elég, Jancsi bácsi buksijába csákány kell, azaz ne felejtsük el majd János herceg koronáért ácsingózó fejét megdorgálni, és Lady Marian sem senyvedhet palotákban, mikor ott a sherwoodi erdő minden kényelme, továbbá a jó öreg Oroszlánszívű nélkül nincs esküvő, tehát muszáj hazahozni. Mindezen feladatok megoldásához még mindig a térképen keresztül vezet az egyetlen út, 10-12 kastélytulajt kell lenyomni 30 területrium bekebelezésével.

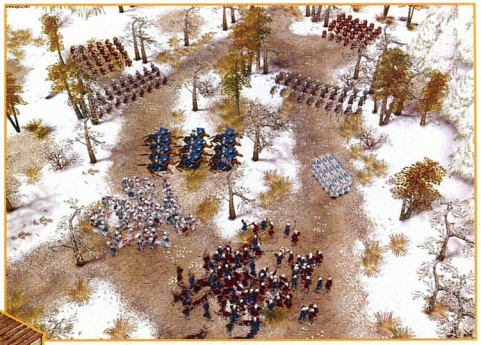
Hála a nép szájának, Skarlát Bill, Little John és Tuck barát neve úgy összenőtt Robinnal, mint a Batmané, ezért aztán itt is bevették őket a buliba, pórias kötelességükként megjelölve, hogy fontos információkkal és jó kis bonuszokkal örvendeztessék hősünk életét. A harc az előző rész bevett formuláját követve a számok csatája lesz, a támadási metódusok beállítása után a gép kalkulálja majd a győztest, persze számos stratégiai mutató figyelembevételével. Katonáink küzdelmét segíteni igazán csak a minigamenek nevezett akciójelenetekben tudjuk, például az erődítmények ostrománál kezelhetjük a hajítógépet, vagy szenvedő alanyaként a műveletnek – nyílakkal törhetjük meg a rohamozók lendületét. További ujjpercerősítő gyakorlat lehet, ha aranyra, nőre vágyva az éjszakában a szomszéd vár békés nyugalmát kardunk csörtetésével verjük fel. A nemzet nagyjait összetrombitálva íjászverseny, lovagi torna is szóba jöhet, ez utóbbinál nemcsak a szemközt vágtató páncélos vitézt vethetjük ki a nyeregből, de az újonnan bevezetett buzogánnyal beszakíthatunk majd pár nemesi kobakot is. A sherwoodi erdő évszázados fái közül pedig, az áthaladó karavánok kíséretét némi íjászmutatványnyal elkápráztatva, az adószedés örömeinek hódolhatunk. Na és az előbbi vonzó lehetőséghalmaz mellé két tucat meglepetés lesz csomagolva, olyan véletlenszerű események, amelyek személyes – harci – közbeavatkozásunkat kívánják meg, például okáért szegény csapdába esett cimboránk megsegítése, vagy némi szabotázsakció galád ellenfelünk kastélyában.

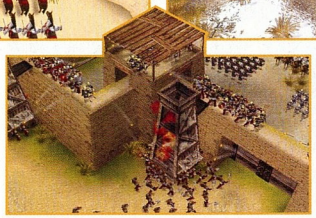
Tika

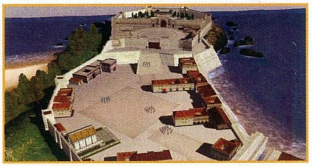
TUDTAD-E?

Oroszlánszívű Richárd /1189-1198/ uralkodása közel sem volt annyira fényes, mint amilyenek Robin Hood nyomán képzelnénk. Családi viszály, véget nem érő háborúk után II. Henrik halálával lépett a trónra, s beavatását követően rögtön a Szentföldre indult. Bár a keresztes háborúkban igencsak vitézkedett, és valljuk meg, szép a Krisztus nevében megvívott harc, de még szebb lett volna, ha a súlyos adók alatt nyögő pórnép gondjaira figyel otthon. A bajt tovább tetézte, hogy Palesztinából haza indulva Lipót osztrák herceg elfogta, és VI. Henrik német-római császár kezére adta. Miközben Richárd fogolyként tengődött, öccse, János, aki már apjuk életét is jócskán keserítette árulásával, újfent elérkezettnek látta az időt, hogy magához ragadja a hatalmat. Igyekezett bátyja szabadulását késleltetni, és elfoglalni az országot, Huber canterbury-i érsek azonban szembeszállt vele, és 1194-ben végre jókora áldozatok árán, a rab uralkodót kiváltotta. A megmentőként üdvözült király azonban csak újabb adóterheket hozott, vajmi keveset törődve a nép sirámaival, máris franciaországi érdekeinek csorbulását kiköszörülendő hadjáratba fogott. Utolagos jó hírnevét Jánosnak köszönheti, aki Richárd 1198-as halála /Chalus ostrománál/ után trónra lépve Anglia egyik legrettegettebb uralkodójaként híresült el.









PRAETORIANS

EIDOS ● PYRO STUDIOS ● WWW.EIDOSINTERACTIVE.CO.UK

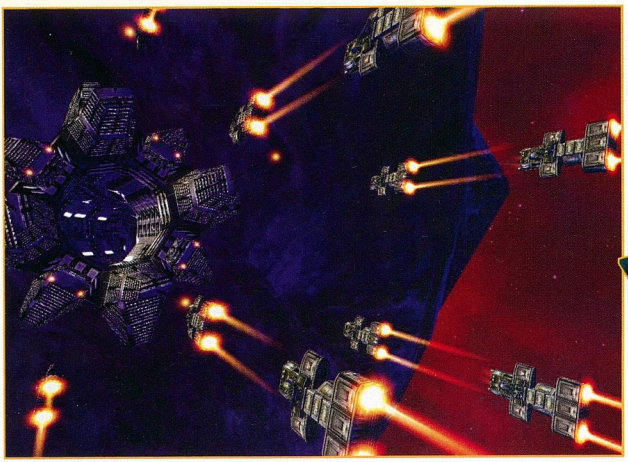
KISSÉ FANTÁZIÁTLANOK A PYRO STUDIOS EMBEREI; A COMMANDOS-SOROZAT KÉSZÍTŐI MÁR MEGINT EGY TÖRTÉNELMI IHLETÉSŰ PROGRAMON TÖRIK A FEJÜKET...

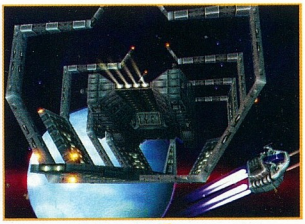
Róma mindig is a sikertörténetek elsőszámú színhelyeként volt számon tartva a történelemkönyvekben. Ugyan megalakulásakor még csupán egy kicsiny pontként pózolt Európa térképén, de pár évszázad alatt egy egyszerű, ám annál bosszantóbb penészgomba agresszív „politikájával" szinte egész Európát, illetve a Földközi-tenger mentén található parti településeket magába szippantotta – s vált egyúttal páratlan diplomáciai és gazdasági manőverei által Európa legmeghatározóbb városává, sőt mi több, központjává. Még mielőtt azonban száraz történelemleckékbe fojtanám sajátos előjátékomat, inkább nézzük meg a Pyro Studios új valósidejű stratégiáját, a Praetorians-ot, amely ha minden igaz, a közeljövőben valós kordokumentumot állít az ókor Római Birodalom fennállásakor nagy szerepet játszó népeinek – legalábbis ami a hadászati szokásaikat illeti.

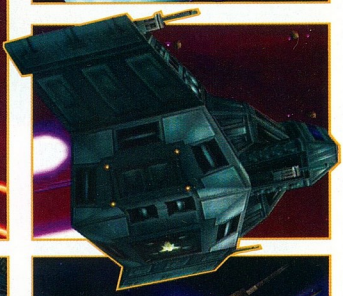
Tudniillik a Praetorians – a Commandos sorozathoz hasonlóan – nem kíván elmerülni a nyersanyag-kitermelés miatti erőforráshiány esetén többnyire sűrű anyázásokba torkolló művészet rejtelmeiben: a megfontolt taktikai tervek, illetve azok véggőzös csatákban való játékmeneti megvalósulásának a hívének vallja „magát". Ám naiv kisgyermeknek kell lennünk ahhoz, hogy azt higgyük, a küldetések sikeres végrehajtásához elég néhány jól elhelyezett kattintás az ellenség főbb alakulatain, a teljes győzelem kivívásához kicsit rafináltabb út vezet majd a régi jó „darálós" módszernél. Haderőnk javát ugyanis több mint 30 fajta egység fogja képezni, amelyek legtöbbje az eddig megszokottakkal ellentétben nem egy megbonthatatlannak tűnő „tömbből", hanem sok kis részegységből épül fel, amik alkalomadtán annak rendje és módja szerint elemeikre is tudnak bomolni, ezzel örök kétkedésre ítélve ellenfeleinket. Elvégre egy erődítmény ostromlásakor melyik ellenséges hadvezér tudná eldönteni, hogy egy katapult-offenzívát követően egy lovassággal megtámogatott „kis patkány" közeledése esetén (ez egy fémmel erősített, bőrlemezekkel borított hordozható alagút volt akkoriban) a kapu megerősítésére vagy a várfalak védelmére kell várvédőt pazarolni? Hiszen a lovasok bármikor elhagyhatják díszes paripájukat, beszállhatnak az előbb említett kis „mobilkunyhóba", s az „ő" oltalma alatt vonulhatnak végig az odavezető úton (és mindezt vica-versa). Ha pedig még ez a kis trükk sem válik be, felfoghatjuk az egészet elterelő hadműveletként, s seregünk legfőbb erejének, a légiósoknak a mozgósításával, illetve különböző formációkba való rendezésével (ki ne emlékezne Caesar áttörhetetlen teknőc-alakzatára) törhetjük át ellenlábasunk védelmét – már ha voltunk olyan ügyetlenek, és még csak a római hadtestek lépéseit dirigáljuk.
Merthogy a 15 küldetéssel megáldott, fordulatokban gazdag kampány során a rómaiak mellett egyiptomi és némely barbár (többek között gall és germán) seregeket is győzelemre kell segítenünk, természetesen az adott náció harcmodorának megfelelő stratégia figyelembevételével. Hiszen míg Romulus és Rémus fiainak sikere a – kornak megfelelően – fejlett hadieszközökben, illetve a magas fokú katonai szervezettségben rejlett, addig a barbár népek szívósságukkal, villámgyors portyázásaikkal, s nem utolsósorban a lakosság folytonos terrorizálásával vívták ki győzelmüket, illetve félelem szülte megbecsülésüket. Ez ugyan mind szép és jó, de e két „tábor" különbözőségéből adódó előnyöket sajnos pont Egyiptom dicső népe fogja elszenvedni, mivel jellemzőit az első két fél tulajdonságainak különös kombinációja alkotja majd, a lusta fejlesztők körében bizarr módon már csak holt kifejezésként élő „újdonság varázsának" legkisebb igénye nélkül... Bár, mint ahogy azt az elmúlt hónapok eseményeiből tudjuk, a szervezett fanatizmus elkeseríítően sok – s egyúttal primitív – dologra képes, így meglepetésekből minden bizonnyal nem lesz hiány...

Azonban még mielőtt az RTS-gyűrők az Internet nagy fórumain támadnák meg egymást további infó vagy letölthető demó után kutakodva, tudniuk kell, hogy a program csak 2002 őszén fogja átlépni a számunkra fiktív és reális (vagyis megvásárolható) játékok közötti határt jelentő boltok küszöbét, amin nincs is mit csodálkozni, elvégre Rómát sem egy nap alatt építették...

Puma







KLÓNOK TÁMADÁSA

▸ O.R.B ● TAKE 2 ● STRATEGY FIRST ● WWW.O-R-B.COM ◂
▸ STARMAGEDDON ● ACCLAIM/TAKE 2 ● LEMON INTERACTIVE ● WWW.STARMAGEDDON-ONLINE.COM ◂

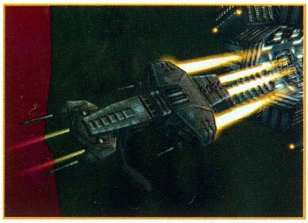
EGY KLÓN NEM KLÓN – DE HA KETTŐHÖZ EGY FENÉK IS ELEGENDŐ, AZ EGYIK AKÁR BALJÓS ÁRNYÉK IS LEHET…

A klónok korát éljük, nem vitás. A kutatók, akiknek a mesterséges megtermékenyítést, a koppintott birkát és az „ülök a klón" jellegű vicceket köszönhetjük, mostanság az emberi géntérkép elkészítésén fáradoznak. George Lucas klónos filmet forgat, a jónép Dollyra veszi a figurát… A Relic Entertainment valós idejű stratégiai játéka, a Homeworld pedig egyszerre két hasonmásával lesz kénytelen megküzdeni a Bolygó Legjobb 3D RTS-e címért, melyet 1999 óta birtokol.
Véletlen egybeesés? Netán egy elfuserált terv része, melyben képzeletszegény programozók és sötét lelkű marketingesek játsszák a főszerepet?
A döntés joga a majdani felhasználóké… néhány támponttal azonban máris szolgálhatunk a téma iránt érdeklődőknek.

Kezdjük a résztvevők bemutatásával: a piros sarokban Strategy First O.R.B., a kékben a Lemon Interactive Starmageddon (az USA-ban Project Earth) című programja készül a megmérettetésre. Hogy Homeworld klónokról van szó, senki sem vitatja – a kérdés az, egészséges hasonmások-e, és ha igen, milyen eséllyel indulnak a műfaj jövőjét meghatározó küzdelemben.
Az első gongütésig maradt még némi idő – épp elegendő ahhoz, hogy a jelenlegi bajnok erényeit és hibáit számba vegyük.

HOMEWORLD

A Relic Entertainment versenyzője, mely nehézsúlyúként kezdte pályafutását, újabban a budget kategóriát erősíti: a Sierra BestSeller sorozatában hajdani árának negyedéért vásárolható meg. Kondíciója változatlan, és látványosságként sem vall szégyent: koráról csak szerény felbontású textúrái árulkodnak.
A Homeworldöt ugyanaz tette egyedivé az RTS műfajában, ami a Descentet és folytatásait a Doom-szabásúak közt: elég merész volt ahhoz, hogy szakítson a hagyományokkal, és a konfliktust – a játékosokkal együtt – háromdimenziós térbe helyezze át. A pályák mérete és átláthatósága korlátozott volt persze, de a keményvonalas stratégák nem akadtak fenn ezen a csekélységen…
És az irányítási problémákat is elnézték az élményért cserébe, melyet a szabad kameramozgatás, az anyahajók körül rajzó vadászgépek és a sodródó roncsok közt összecsapó korvettek látványa jelentett.
A kerettörténet nem volt különösebben eredeti, de olyan jó érzékkel – vagy olyan szerencsés kézzel – gyúrták össze a vonatkozó tévésorozatok (Battlestar Galactica, Star Trek) és egyes PC klasszikusok (Epic, Star Control) elemeiből, hogy a videóbetétek grafikai igénytelensége sem



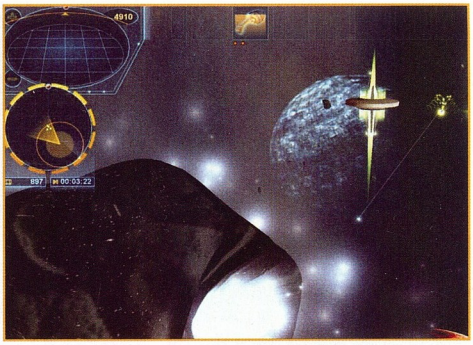
ártott neki: csak úgy dőlt belőle az aranykori űroperák hangulata.
Az elkapkodott kiegészítő, a Cataclysm sokat rontott a Homeworld helyzetén: még a fanatikusok szerint is komoly felelősség terheli azért, hogy a világ első igazi 3D RTS-ét ilyen hamar belepte a feledés pora. A klónok iránti igény napjainkig mérsékelt maradt. Ez az egy momentum valószínűsíti az O.R.B.-stábot irányító Jamie McNeely állítását, aki szerint a Relic programjának érkezése másfél évi munkájukat tette elavulttá egyetlen délelőtt alatt. Az alábbiakban nem azt firtatjuk, mi lett volna, ha a Strategy First, netán a Lemon Interactive rukkol ki elsőként a maga termékével – arra keressük a választ, milyen tanulságokat vontak le a történtekből, és mire volt elegendő számukra az elmúlt két esztendő.

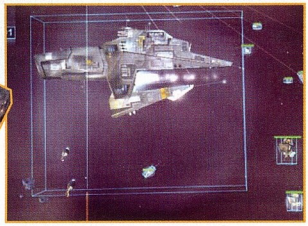
O.R.B.
Az angol nyelv „gömb" értelmű szava a címben az Off-World Resource Base (külvilági nyersanyagbázis) rövidítéseként szerepel, és mint ilyen, felér egy kiadós orrbaverés-

KI LESZ A KIRÁLY?

A szorító körül kavargó sokaság láttán hajlamosak vagyunk elfeledkezni, hogy a bajnoki címért folyó küzdelem nem feltétlenül ebben a csarnokban és a fentebb megénekelt univerzumokban dől el. A Nagy Víz innenső partján, egy nemzeti színekkel dekorált szorító két sarkából a Haegemonia és az Imperium Galactica 3 méregeti egymást harcra készen. Mázsás pofonok előszelétől vibrál a levegő – elképzelni is nehéz, de tény, hogy e rettenthetetlen gladiátorok szellemi elődje is a jámbor Homeworld volt…

sel… Különös tekintettel arra a fejlesztői kijelentésre, hogy a játék lényegét nem, ismétlem, nem az erőltetett tempójú nyersanyag-kitermelés jelenti.
És ez csak az első ellentmondás a sorban. A kerettörténet szerint két értelmes faj él egyazon naprendszer – az Aldus – két, egymástól távol eső bolygóján, a Maluson és az Alyssián. A technikai fejlődés megfelelő szintjén tudatára ébrednek egymás jelenlétének, és úgy ítélik, hogy az űr e kies zuga nem elég tágas kettejük számára: kezdetét veszi a háború a rendszer erőforrásainak birtoklásáért.
A Malus lakói kész túlélőművészek: zord klímájú világuk ragadozóival és gyilkos mérgű növényeivel dacolva két és fél mázsás, kifinomult ösztönű fenevadakká, majd rettenthetetlen klánharcosokká lettek. A nemek egyenjogúsága számukra éppoly természetes, mint az állandó készenlét és a feltétlen tekintélytisztelet. Bolygójukat az űrflotta diktatúrája irányítja, a vitás és becsületbeli ügyeket halálos párbajok útján rendezik el. Nem értik, de nem is akarják megérteni ellenfeleiket: teljességgel hiányzik belőlük a diplomáciához nélkülözhetetlen empátia.
Alyssia lakói ezernyi szállal kötődnek bolygójuk tengereihez, és a csillagközi teret is egyfajta óceánként szemlélik. Valaha a szellem emberei voltak, a malusi fenyegetés hatására azonban rohamtempójú fegyverkezésbe kezdtek, mely mostanra csaknem kimerítette honviláguk gazdag természeti erőforrásait. A paradicsom elvesztéséért – és minden más bajért – ellenfeleiket hibáztatják; bár képesek lennének, egyszerűen nem hajlandók együtt élni velük.
A két faj markánsan különböző karaktere (a malusiak harciasságával és nyers erejével az alyssiai racionalitás és arrogancia áll szemben) kihat a technológiára és a fejlesztések irányára is, az igazi különlegességet mégis a dinamikus környezet jelenti. A harctér állandó mozgásban van; a kis- és nagybolygók, az aszteroidák és törmelékgyűrűk saját tempójukban változtatják helyüket – a gravitáció természetesen kihat a játékosok által létesített űrállomásokra és aszteroid-bányákra is, melyek a körpálya bizonyos szakaszain – elkerülhetetlenül – ellenséges zónán haladnak át… A dinamikusan átrendeződő környezetből és az Aldus rendszerén belüli távolságokból következik, hogy a hadviselő felek egyike sem korlátozhatja tevékenységét szüntelen erődítésre vagy támadásra. A győzelemre csak annak van esélye, aki a folyamatos változások közepette a mozgás fizikájára, az utánpótlás biztosítására és támadó-védő erőinek egyensúlyára is ügyelni képes. Az O.R.B. nem kecsegtet olcsón és gyorsan előállítható, a játék korai szakaszában tömegesen bevethető ún. „rush" egységekkel. A csapásmérés eszközei rendelkezésre állnak ugyan, de elavulnak, mire célhoz érnek – aki ezzel a taktikával próbálkozik, nem sok babért arat, és számolnia kell a fejlesztésektől elvont erőforrások hiányának távlati következményeivel is. Az O.R.B. – akár nemrégiben megjelent Star Trek Armada II – választást kínál a játékosnak a „klasszikus" 2D-s és 3D-s nézetek





közt. Két navigációs pont megadásával mindkét esetben könnyedén kijelölhetjük hajórajaink vagy egyes egységeink útvonalát, dúskálhatunk a védekező és támadó formációkban, és – a Conquest: Frontier Wars mintájára – neves parancsnokok hozzárendelésével fokozhatjuk azok hatékonyságát. Az általuk nyújtott bónuszokat haláluk esetén hajóink automatikusan elveszítik. Ilyenkor csak az egységek saját MI-jének finomhangolásában bízhatunk, mely – egyebek mellett – lehetővé teszi, hogy az általunk meghatározott mennyiségű életpont elvesztése után kiváljanak a küzdelemből, és a legközelebbi karbantartó támaszpont felé vegyék az irányt.

A kampány mód szerepjátékos jellegét erősíti, hogy nevesített karaktereinkre a későbbi küldetésekben is számíthatunk… Csak a flotta- és infrastruktúra-építést kell minden pályán nulláról kezdenünk. A fejlesztők szerint a kerettörténet sem marad lineáris. Az ígéretek egy harmadik, a hadviselő feleknél is ellenszenvesebb faj felbukkanását valószínűsítik – nem nagy csavar, de szükség van rá, hogy a malusiak és az alyssik harca békévé oldódjon a betolakodók iránti gyűlöletben.

Arról, hogy többjátékos üzemmódban két vagy három fél közül választhatunk, nem szól a fáma. Elégedettségre az utóbbi esetben sincs okunk: az Ascendancy a maga idejében háromszor ennyit kínált, és eredetiség dolgában is köröket vert a kanadai csapat megálmodta típus-civilizációkra.

Az O.R.B. fajonkénti 20-25 harci egységének mindegyike többcélú bevetésre készült: a csatahajók, vadászgépek, vadászbombázók, aknarakók és csapatszállítók taktikai és stratégiai feladatok végrehajtására egyaránt alkalmasak. Alapszintű fegyverük a fedélzeti sugárvető, melyeket a fejlesztések jóvoltából torpedókkal és rakétákkal egészítenek ki. A csúcsot a részecskefegyverek jelentik: átütő erejük és energiaigényük egyaránt iszonyatos, ezért kizárólag csatahajókra telepíthetők. A hadviselés logisztikája – á la Wing Commander – a 20. század 2. világháborújáét követi: a csatahajók megfékezésének leglátványosabb – és egyetlen gazdaságos – módja a tömeges vadásztámadás.

A program az obligát tűzijáték mellé mérsékelt hardverigényt, következetes fejlesztési láncot és áttekinthető interfészt ígér. A dinamikusan változó környezet kivételével ez nagyjából megfelel annak, amit a karácsonyi szezon sztárja, az Armada II nyújtott a műfaj szerelmeseinek. Ha hozzávesszük még, hogy a trónkövetelő két (szerencsés esetben három) kidolgozott fajából kettő nyilvánvaló párhuzamot mutat a Star Trek univerzum klingonjaival és romulánjaival, még komorabbá válik az összkép. A Strategy First láthatóan nem éri be az év legjobb Homeworld-klónjának kijáró babérokkal: termékük eséllyel pályázhat az Aranypaszomántos Armada-Pótlék és a Színpompás Rémkoppintó címére is.

STARMAGEDDON

A Lemon Interactive trónkövetelője csupa rejtelem – többé-kevésbé biztosak csak abban lehetünk, hogy távoli galaxisok jelene helyett saját fajunk jövőjébe vezet.

Az emberiség sikerrel kolonizálta az Alpha Centauri A rendszerének egyetlen alkalmas bolygóját, a Cognitát, és Bahamutok (városnyi, telepaták kormányozta telepeshajók) flottáját indítja a 68 fényévnyire észlelt harmadik planéta birtokba vételére. A hajókat röviddel indulás után – még naprendszerünkben – idegen lények támadják meg: itt jövünk a képbe mi, hogy átvegyük az ízlésünknek megfelelőbb társaság haderejének irányítását. A részleteket illetően legalább olyan bizonytalan vagyok, mint a Lemon illetékesei: az Empire Earth megjelenése játékuk címét, Conquest: Frontier Wars a történetét tette piacképtelenné.

A Starmageddon középpontjában a Bahamutokat irányító telepaták állnak, akiket a jövőbeli köznyelv napbúvároknak nevez. A városnyi hajók a főhadiszállás és a hadiüzem funkcióit egyesítik: védelmük kulcsfontosságú a küldetések sikere szempontjából. A projektvezető Adrian Chmielarz ígérete szerint a végleges változat félszáz feladatspecifikus egységgel kényeztet majd a játékosokat rajtuk kívül. Hogy a tervezett harmadik fajnak milyen sorsot szánnak, és hogyan befolyásolja mindez a játékmódok számát, ugyancsak kétséges. Ha a cég kitart saját fejlesztésű 3D motorjának használata mellett, a kooperatív kampány módnak máris búcsút mondhatunk; lesz helyette „vizuálisan mozgalmas" űrkörnyezet a legmodernebb effektekkel, melyek – újfent Chmielarz-ot idézve – „önmagukban is indokolják egy csillogó, új GeForce3 beszerzését."

Na igen.

Ami engem illet, a működő demót mindenképp megvárnám a befektetéssel: aki tartalomorientált világunkban ilyen húrokat penget, saját tanácstalanságát ismeri el… És projektjét is csak egy parasztpixel választja el a lefújástól.

Vagy mégsem?

Meglepődnék, ha a Starmageddon elsőként lépne szorítóba a Homeworld ellen. Én biztosan átengedném a kezdeményezést annak az O.R.B.-nak, mely plagizáló hajlama dacára is alkalmasabbnak tűnik feladatára – arra, hogy a második generációs űrbeli RTS prototípusa, és a 2004-es évad klónjainak mintaképe legyen.

Gáspár András

Hamarosan kapható legújabb számunk!

Végigjátszások, térképek, guide-ok, megoldások:

Return to Castle Wolfenstein · Wizardry 8 · Serious Sam 2 · Medal of Honor: Allied Assault · Soul Reaver 2 · Empire Earth · Battle Realms · Atlantis III: The New World · C&C: Yuri's Revenge

Új formátum,
változatlan minőség!

... a legújabb demo-k, mod-ok shareware játékok és utilok a CD-ken ...

... több kisebb és 5 nagyobb freeware teljes játék ...

... extra programok, különleges ajánlatok ...

... nézd meg, tetszeni fog!

CD GAMES

COMMANDOS2 NYEREMÉNYJÁTÉK

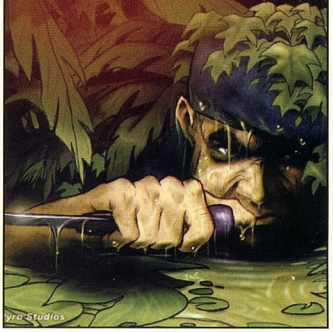
2001 egyik legnagyobb stratégiai programja volt a Commandos 2. Következzen most 3 kérdés a játékról:

1, Van kutya a csapatunkban?
2, Hogyan hívják a női főszereplőt a Commandos 2-ben?
3, Hány pálya található a játékban?

A helyes megfejtést beküldők között az Automex Kft. 3 db eredeti Commandos 2 programot sorsol ki!

A megfejtés mellé a 82. oldalon található játékszelvényt kell elküldenetek.

Beküldési határidő: 2002 március 15.
Cím: PC.GAMES - Commandos 2 játék - 1325 Bp. Pf.:315



www.lscomputer.hu

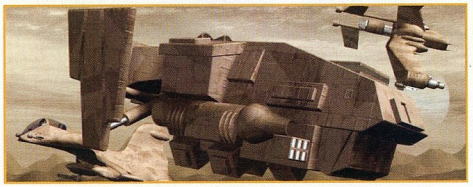
Több mint 2000 termék friss árával

Leadtek és ATI videokártyák - a brutális teljesítményért
Epox és Soltek alaplapok - a megbízhatóságért
Miro és Sony monitorok - a gyönyörű képért
Ingyenes házhozszállítás Budapesten * - a kényelemért

LS Nyugati - 1067 Podmaniczky u. 29.
T/F: 311-5456 info@lscomputer.hu
LS Újpest - 1042 Király u. 25.
T/F: 3700-631 kiraly@lscomputer.hu

*komplett konfigurációk: Miro és Sony monitorok esetén

PC.GAMES DVD
Minden, ami téged is érdekel.



HUNCRAFT

▸ MÉG NINCS ● HUNCRAFT INTERACTIVE ● WWW.HUNCRAFT.NET ◂

AZ ELSŐ MAGYAR NYELVŰ STARCRAFT KIEGÉSZÍTŐ LEMEZ, MELY RAGASZKODIK A HAGYOMÁNYOKHOZ, DE UGYANAKKOR ÚJAT IS MUTAT.

Nemrégiben újságoltam Pumának, hogy a főszerk. ebben a hónapban a Huncraft-tal dobott meg, 'Vadmacs', mint a ragadozók jól értesült fajtájának díszpéldánya pedig már köpte is a varázsszót: – Cerberus. Először azt hittem, elküldött, na nem a búsba, csak az ördög szállására, hogy ezen fenevad rágja ki a belemet, de rövid szóváltás után kiderült, hogy nem a pokol tornácát őrző kiskutyusra gondolt, hanem a magyar Starcraft-rajongók megváltójára. A mitológiai nick mögött rejtőzködő úriember és derék csapata ugyanis tudja, hogy 'nyelvében él a nemzet', így a terran-zerg-protoss vadászmezőkön felcsendülnek végre azok a szavak, amelyek egykor Petőfi ajkán csüggtek, bár kétlem, hogy a szakállas nemzetóriás sejtett volna bármit is a zerg mutáció és a magyar irodalom kapcsolatának alakulásáról…

Elöljáróban annyit – feltéve, hogy a Starcraft, és a Blizzard nem szorul különösebb bemutatásra –, a Huncraft Interactive mögött egy neten verbuválódott kis csapat lapul, nem egy bejegyzett cég, hanem a rajongók népes táborának hiperaktív figurái. Elmondanám, hogy megkerestem a Cerberus&BadTiger duó első felét, és mint kiderült, kezdetben – '98 környékén – még szó nem volt honosításról, csak a rongyosra játszott Starcraft már nem nyújtott elegendő motivációt, ezért egy magyar nyelvű hadjárattal akarták feljebb tornászni a lécet. A korai mű egyébként winyóbaleset áldozata lett. Aztán beesett a Brood Wars, persze a fiúk nem hagyták annyiban a dolgot, és átálltak a folytatásra, igaz időközben már annyira belejöttek a piszkálódásba, hogy felmerült egy önálló küldetéslemez készítésének gondolata. A Blizzard magyarországi kiadója kezdetben támogatta az ügyet, sőt az első két rész honosításával is megbízta a srácokat, ám később visszatáncolt pénzügyi okokra hivatkozva, így a trilógia, s annak minden addig felmerült költsége a Huncraft bajnokaira maradt. Jelenleg az ügy egy másik esetleges kiadónál táncol, várva, hogy a Blizzard jóváhagyása a tengerentúlról megérkezzen… Addig is, míg megérkezik, lássuk, mit őrölnek olyan lassan az 'isten' malmai. A két plasztik-darab használatba vétele előtt fel kell pakolni a Starcraftot, és rögtön utána ráereszteni a Brood Wars-t, különben elmarad a csoda. Az 1,3 GB-nyi adat aztán stílusosan elintézi a tennivalókat, honosítja a két alapművet, aztán Huncraft címszó alatt felvési a Brood Wars folytatását jelentő három új küldetéssorozatot.

A régiségek közé becsattanva rögtön szembeötlő a váltózás – mindent magyarba csavartak –, még a Starcraft és a Brood Wars videóit is, bár mint 'Cerbi' (ezért még megfizetek) elárulta, az eredeti nyersanyag hiányában leizzadtak néhányszor, míg a teljes hangsávot újraalakították. Alapos munkát végeztek, annyi szent, a menüpontok, a feliratozás, az eligazítás, egyszóval a teljes kóceráj fordítását elintézték. Sikerült néhány nevesebb színészt bevonni a munkába /Sinkó Péter, Szokolai László, Terescsik Eszter, Baj Éva/, de a hiányzó részek pótlására erős kényszert gyakoroltak minden ismerősön és családtagon félmérföldes körzeten belül. Épp középfül-gyulladásban szenvedek /azt mondják, nem halálos, de vki mondja már meg, hol a középső fülem?/, szóval hallok, de csak monóban, és ahogy kivettem, a hangok tisztán, erőteljesen szólnak, de az előadásmódon lett volna még mit csiszolni – néhány szereplő 'megbukott' a drámatagozaton. A pályákon azonban tisztességgel megfeleltek az angol-magyar tolmácsolásnak, az egységhangok ötletesek, kellő variáció is akad, és talán még jobbak, mint az eredeti, például a Firebat, amiből Hamvasztó lett, immár a 'hívhatod a 105-öt' dumával gerjeszti a lángszórót, a Ghost – mostantól Szellem – maszkkal torzított darth vader-i filingje is megmaradt, a Valkűrök csipogó női hangja szintén találó. Protosséknál a mély torokhang tovább nyomul, bár a megmaradt 'En taro, Adun!' helyett tudtam volna javasolni az 'Egy nagy túrót, Adun!'-t ;-). A zergek karistolásán pedig értelemszerűen nem volt mit fordítani.

Egészében tehát elmondható, hogy a csapat hangmérnökök között véghezvitt kálváriája jó eredménnyel zárult.

Lássuk, mi újság a Huncraft fronton. Kerrigan zergjei ugye a Brood Wars végén legyűrték a UED erőit. Ezek után csak az elmebetegek hihették, hogy most már vakációra ment a raj. Ahogy elcsitult a tűz, a Pengék Királynője máris hadba szólította derék mutánsait a sebeiket nyalogató protosok és terranok ellen. Innen indul hát a történet. A régi hősök visszatérnek, sőt újak is megjelennek, mint Tom Kazansky admirális, vagy Hudson Rheims. A sztori poénjait nem lövöldözném le idő előtt, de annyit elárulok, hogy passzol az SC-hez, van benne némi humor, árulás, ármány, hősies önfeláldozás, és Raynor laza dumáiból egy nagy halom. Négy darab animáció jár a műsorhoz, egészen pontosan egy felvezető, olyan hangulatalapozó intró, két szöveges képsor, és az immár trilógiává avanzsált művet egy remekbe szabott lezárás fejezi be. A nyitó anim persze nem mérhető a Blizzard akciódús, pergő képeihez, de sufnituning kategóriában kétségtelenül jó munkának számít, a záró animáció egyes részletei pedig jócskán megközelítik a profi műhelyminőséget, szóval van miért pedálozni, hogy mielőbb pontot tegyünk a háború végére.
A játékot egyébként ugyanúgy lehet indítani, mint ahogy az előző részekben megszokhattuk – a három saját faját stilizáló figura közül az egyiket megbökve –, tehát a kezelőfelület a régi. A zerg-protoss-terran sorozatban a kicsike szépsége persze az elmúlt pár évben megkopott, de 27 darab új küldetés kedvéért elnéztem neki. Nagyon tetszett, hogy a pályákon bőven találkozni előre megrendezett jelenetekkel, amelyek sokszor a kijelölt célt, vagy annak végrehajtási módját változtatják meg. Egyébként a zűrök többsége B&D /build&destroy/ stílusú, azaz jól megszervezett építkezés terepgyalulással egybekötve, akad köztük egy-két időlimites, és durván minden harmadik, negyedik küldetés amolyan 'kis csapat–nagy feladat' fajta. Például az űrplatformok légelhárító-ütegekkel zsúfolt dzsungelében 24 Lidérc /Wraith/ vadászgéppel kell utat törnünk a következő hullámnak, vagy pár protoss harcossal egy bolygóra való zerg mutációs folyamatát szakíthatjuk meg – véglegesen. Érdekes akciónak ígérkezett az is, amikor 4 Cerberus – Kerrigan vezetésével – elindult kigombolni több tucat terran bélcsomagot egy ostromtankokkal, Góliátokkal megpakolt komplexum belsejében. Van egy titkos pálya is, hogy hol, Allah szakállára – nem tudom, de az egyik küldetésben valami apró pluszfeladatot végrehajtva állítólag előjön.
Még nem mondtam, de fajonként új zene játszik be, továbbá három új egységet kapunk. A BW anno ennek a dupláját adta, de akkoriban égető szükség mutatkozott az erőviszonyok kiegyenlítésére, most meg csupán desszertnek passzolták be a terranokhoz a Fantomot, zergékhez a Scantoliskot, a protoss papi kasztba pedig a Pszi Papot. A terran nehézbombázó vadász főleg a légvédelmi egységek ellen jeleskedik, nagy tömegben jól sebez a földre, tehát megéri gyártani. A Scantolisk a Hydralisk új mutációja, mobil légvédelmi torony, na ez nagyon kellett. A Pszi Pap, mint a legelőkelőbb egyházi atyafi nem restell közelharcot vívni, de közép-messzire is bevihet találatot egy láthatatlan pszionikus hullámmal, ami kék energiagombócot fakaszt a célpont pocakján, szegény azonban légi egységek ellen védtelen.
A végére hagytam a legjobbat: /siker/élményszinten az első pár nap kudarc volt, mert ez bizony nem olyan, mint a biciklizés – el lehet felejteni –, és emellett, ha nem is szívatón, de erős hard fokozaton áll a zászló. A nehézségi szint persze nem durva, ha az SC-t rendszeresen zargatjuk, és esetleg napi kapcsolatban mészároljuk egymást a hálón, de az előbbiek hiányában bizony komoly bemelegítés kell. Ehhez a csomagban akad negyvenegynehány multis pálya, amit a Huncraft önálló Battle.net szerverén próbálhatunk ki, alapból automatice oda csatlakozik fel a cucc, tehát keresgélni ilyen irányba nem kell.

A produkciót minősítő számérték meghatározásánál félretettem a szőrösebbik szívem, különösen azért, mert nem a dollármilliók dolgoztak a háttérben, csupán néhány lelkes, szimpatikus srác, és hát arra sem vágyom különösebben, hogy Starcraft-rajongók köpködjenek az utcán, ráadásul csak olyan dolgokba kötheznek bele – jó, kivéve talán egy-két elvétve felbukkanó nyelvtani hibát –, amit a korlátozott anyagiak miatt nehéz lett volna magasabb színvonalon megcsinálni. 3000 pénzért ennél jobbat úgyse találunk, a lövés dolog amúgy még nem bizti, hiszen a Blizzard jóváhagyása nélkül csak a netes terjesztés marad, vagy a non-profit cd-küldés.

Tika

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: P200, 64MB RAM, SVGA videókártya, 1,3 GB HDD
JAVASLAT: bőven elég a minimum

Maga a honosítás
Új videók, új hősök, új egységek
Jól felépített küldetéssorozat

Nem minden hang sikerült profin
Az intróba talán több életet lehetett volna vinni, pontosabban halált;-)

85%

CAPITALISM II

UBI SOFT ● ENLIGHT SOFTWARE ● WWW.UBI.COM/US/GAMES/CAPITALISM2/

LEGYEN ÖN IS MILLIOMOS! A KAPITALISTAKÉPZŐ INTÉZETBEN ELKEZDŐDÖTT A MÁSODIK ÓRA, LÁSSUK KI LESZ A NYERŐ.

A játékról e népszerű TV-show jutott egyből eszembe, ugyanis a cél mindkettőben azonos: legyünk gazdagok. A hasonlóság azonban itt véget is ér, mivel a meggazdagodás módja már igencsak eltérő. A játék címe már magában hordozza azt is, milyen módon juthatunk – sajnos csak a számítógép képernyőjén – a dollármilliókhoz: ezúttal egy multinacionális cég vezetőjének szerepébe bújhatunk. Persze ahhoz, hogy csatlakozhassunk a világ leggazdagabb embereihez, hosszú és rögös út vezet, melynek során gyakorlottnak kell lennünk a nyersanyagtermelés, a termékfejlesztés, a gyártás és nem utolsósorban a marketing területén is. Első olvasatban talán egy kicsit nagynak tűnik a falat, amit le kell erőltetni a torkunkon, ám a játék fokozatosan ismerteti meg velünk mindezeket a dolgokat. Hozzá kell tenni még azt is, hogy nem kötelező leendő cégünknek minden területen működnie. Ha úgy tetszik, foglalkozhatunk csak a különféle termékek forgalmazásával, rábízva a termelést más, gép által irányított cégekre, de összpontosíthatunk kizárólag a termelésre is. Természetesen cégünk akkor hozza a legnagyobb profitot, ha a gyártás és a forgalmazás is a mi kezünkben van.

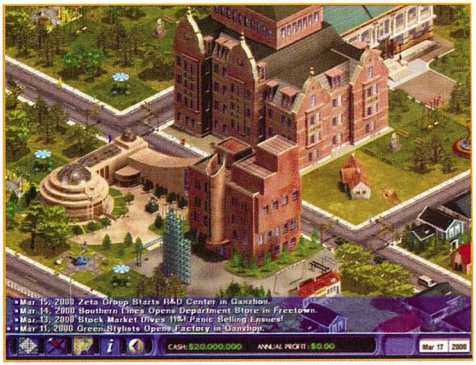
A játék grafikája a stílushoz illően nem túl csicsás, inkább funkcionálisnak nevezhető. Nincs szükség 3D gyorsításra, elég egy mezei SVGA kártya is, ám ez nem jelenti azt, hogy csúnya lenne – kellően változatos és igényesen kidolgozott képernyőkkel találkozunk. A gyárainkat és üzleteinket az izometrikusan megjelenített, élettel teli városban helyezhetjük el (a grafika itt hasonlít a Sim City vagy a Tycoon sorozat játékaihoz). A menedzselési feladatokhoz rendelkezésre állnak különféle grafikonok és táblázatok, melyek egyszerűek, viszont emiatt jól áttekinthetőek is. A játék grafikájának javára írható, hogy az ikonok kellően nagy méretűek és elég beszédesek, így a kezelés könnyű és magától értetődő. Aki játszott már olyan programokkal, ahol az ikonok hangyányi méretűek és mindenféle absztrakt képeket ábrázolnak, aminek következtében egy-egy ikon megtalálása és megnyomása önmagában felér egy logikai játékkal, az értékeli az ilyen „apróságokat" is. A hangok terén sincs nagy áttörés. Néhány hangulatos zajjal (malacok a farmon, gépek a gyárban) találkozhatunk, bár nem vitték túlzásba az alkotók, így akkor sem vesztenénk sokat, ha nem lenne hangkártya a gépben.

CAPITALISM OKTATÁSRA

A játék első része **1995-ben** nemcsak a gamerek között aratott babérokat, hanem oktatási célokra is felhasználták különféle menedzserképző iskolákban. Ebből az következik, hogy a szimulációnak nagyon **valósághűnek kell lennie**, hiszen az oktatók különösen érzékenyek erre a szempontra. Persze a fejlesztés során a játszhatóságra is ügyelni kellett, mivel lehet bármilyen pontos egy szimuláció, ha a játékosok túlságosan bonyolultnak vagy neheznek tartják, akkor nem lesz sikeres a program. A játék készítése közben ezért mindig komolyan mérlegelték, mennyi kerüljön be a valóságból a számítógépes világba.

ALAKUL A CAPITALISM III...

Aki megismeri a 2. részt, biztosan észreveszi, hogy a napjainkban legjobban fejlődő gazdasági terület kimaradt a játékból. Ez pedig nem más, mint az **E-Business**, azaz az internetes kereskedelem. Ez az ürület néhány éve indult, és annak ellenére, hogy azóta számtalan ilyen jellegű cég tűnt el a süllyesztőben kisebb-nagyobb botrányok közt, úgy néz ki, ez a terület ma már véglegesen részét alkotja a gazdaságnak. Ebben a **digitális gazdaságban** az értéket elsősorban a „nem kézzelfogható" termékek, mint például az ötletek, a technológia, az információ és a márkanév képviselik, így az ilyen jellegű cégek egészen másképpen működnek, mint amiket a C2-ben megismerhetünk. A készülő **harmadik részben** azonban már ilyen céget is alapíthatunk majd...



Amiben kiemelkedően teljesít a program, az a gazdasági élet modellezése. Akinek már volt része abban az „örömben", hogy közgazdaságtan órákon hallgassa a világpiac alapelveit, az tudja, hogy szinte minden összefügg mindennel. Alapvető például a kereslet-kínálat kapcsolata: amiből túlkínálat van, azt csak olcsón lehet eladni. Emellett azonban vannak nem ennyire nyilvánvaló jelenségek is. Például egyes termékcsoportoknál (ruházat, kozmetikai cikkek) a márkanév jelentősen befolyásolja az árakat és a termék kelendőségét, máshol (élelmiszerek, vegyi áruk) inkább az ár és a minőség a döntő. A termékek minőségét is számtalan dolog befolyásolja – némelyik esetében elsősorban a felhasznált alapanyag a döntő tényező, máshol azonban az alkalmazott gyártástechnológia határozza meg a végeredményt. Mindezek a gazdasági törvényszerűségek (sőt, ennél jóval több is) mind benne vannak a programban, lehetőség szerint valamilyen módon számszerűsítve. Szerencsére nem kell közgáz diplomával rendelkeznünk ahhoz, hogy ezeket ismerjük – a játékban egy remek gyakorlóküldetés-sorozat található, ahol a kezelés bemutatása mellett bevezetést kapunk a világgazdaság rejtelmeibe is. Ez a része – a téma szárazsága ellenére – igazán remekül, már-már izgalmasra sikeredett. Én magam például a gyakorlóküldetések során kíváncsian vártam, hogyan jelenik meg a játékban például a reklám, a termékfejlesztés vagy a tőzsdei manipulációk, hogy ezekkel az új ismeretekkel felvértezve tudjak beszállni a vevők kegyeiért vívott csatározásokba. Maguk a gyakorlóküldetések egyben felfoghatók a játék bevezető pályáinak is, mert miután a program bemutatta az újdonságokat, a küldetés befejezéséhez ezeket használva kell elérni például bizonyos időn belül meghatározott nagyságú éves profitot, vagy valamelyik termék piacán az uralmat. Mindezek miatt vétek és egyben hiba is lenne kihagyni a gyakorlópályákat – mindenképpen megéri ráfordítani azt a néhány órát a betanulásra, annak ellenére is, hogy a játék kezelése nincs agyonbonyolítva.

A gyakorlópályák mellett természetesen éles küldetésekben is kipróbálhatjuk oroszlánkörmeinket. Öt, jellegében eltérő pálya áll rendelkezésünkre. Ez nem túl sok, de szerencsére emellett véletlenszerűen generált városokban is alapíthatunk céget. Akinek mindez kevés lenne, lehetőség van multiplayer játékokra az Interneten, de akár egy soros kábelen keresztül is.

A játékban közel 100 félkész, illetve késztermék van, gyárthatunk zoknit, fagyasztott csirkehúst, DVD lejátszót vagy akár autót is. Nyithatunk farmokat, ahol tenyészthetünk és feldolgozhatunk állatokat vagy termeszthetünk változatos növényeket. Ha pénztárcánk megengedi, nyithatunk bányákat, ahol az ipar számára szükséges szenet, vasat és más ásványkincseket bányászhatunk. Minden termékről kellően részletes információt találunk a játékban lévő súgóban, kezdve a gyártáshoz szükséges alapanyagoktól egészen a termék különféle tulajdonságáig.

Kezdetben anyagi lehetőségeink szűkösek. Így előfordulhat, hogy elsőként csak néhány üzletet nyitunk, ahol a független kikötőktől vagy más cégektől vásárolt cuccokat árusítjuk, vagy csak egyszerűbb termékeket gyártunk, de dönthetünk részvénykibocsátás vagy hitelfelvétel mellett is, hogy saját gyárakat alapítva a cégünk által fejlesztett és gyártott mobiltelefont vagy hifitornyot árusítsuk. Amikor már több pénz csörög a malacperselyünkben, figyelmünket a reklámhadjáratokra és fejlesztésekre kell fordítanunk, hogy lemossuk a konkurenciát márkás és jó minőségű áruinkkal. Az AI agresszivitása 5 fokozatban állítható, de emellett még a szakértelme és a beállítottsága is finomhangolható, így mindenki megtalálhatja a neki megfelelő nehézségi szintet. Lehetőség van ezen kívül a véletlenszerűen bekövetkező események gyakoriságának beállítására is.

Ami picit szokatlan volt számomra a játékban, az a piszkos eszközök teljes hiánya. Nincs lehetőségünk szabotázsra, vesztegetésekre, üzleti titkok lopkodására, a rivális vállalatok lejáratására vagy jól képzett munkaerejük átcsábítására. Persze lehet, hogy a valós életben ezek nem túlságosan gyakoriak a vállalatok versenyében, és ezért maradtak ki, mindenesetre más gazdasági játékokban vagy a TV sorozatokban (talán beugrik a jó öreg Jockey bácsi a Dallasból, esetleg a gonosz kopasz a Goldenburgokból) ilyen dolgokat is láttam már.

Néhány helyen egy picit több segítséget is adhatna a program – például elég nehéz megtalálni azt, hogy a különféle üzlettípusokban melyik termékeket árusíthatjuk, és a gyártástechnológiai súgó használata is lehetett volna egyszerűbb.

A program mindenesetre ezekkel az apró hiányosságokkal együtt is nagyon jó szórakozást nyújt, és a sokféle lehetőség megengedi, hogy mindenki a saját stílusának megfelelő módon játszhasson, kivéve persze a pusztító hajlamú játékosokat, mert nekik más játék után kell nézni. Merem ajánlani azoknak is, akik eddig még nem nagyon foglalkoztak az ilyen jellegű stratégiai programokkal, mert esetleg bonyolultsága miatt elriasztónak találták ezt a témát. Ez a játék kezdők számára is könnyen megtanulható és élvezetes lehet.

Szabfer

A FEJLESZTŐRŐL

A program szellemi atyja a hongkongi származású Trevor Chan, aki egyben az Enlight Software vezető fejlesztője is. Trevor a játékok fejlesztésével kezdetben csak részidőben foglalkozott, eredetileg egy légitársaságnál dolgozott, mint szoftverkonzulens. Első játékprogramját 10 évvel ezelőtt, egy TV társaság részére fejlesztette reklámozási célokra, melyben a feladat természetesen egy TV csatorna vezetése volt.

A cég nem túlságosan sok programmal jelent meg a játékpiacon, viszont igyekeztek mindig minőségi és egyedi játékokat kiadni. Az egyik legfontosabb játékuk a Capitalism sorozat (az első és második rész közben létezett egy Plus verzió is), ezen kívül még a stratégiai különlegességnek számító Seven Kingdoms két része készült az ES-nél. Jelenleg egy szállodaszimuláción dolgoznak, de tervek vannak új RPG játékok, illetve a Seven Kingdoms 3. részének elkészítésére is.

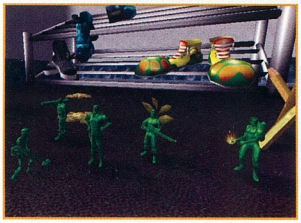
ÉRTÉKELÉS

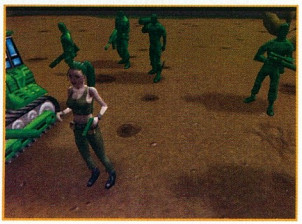
MINIMUM CONFIG: PII 233Mhz, 64MB RAM, 250MB Harddisk, Windows 95 **JAVASLAT:** 128 MB RAM, kicsit gyorsabb (350Mhz körüli) processzor

Kiforrott játék
Sokféle lehetőség
Jó gazdasági szimuláció

Néhány helyen lehetne egyszerűbb is
Nincsenek piszkos trükkök
Elférne több küldetés

85%





ARMY MEN: RTS

3DO ● PANDEMIC STUDIOS ● WWW.3DO.COM/ARMYMEN/RTS/INDEX2.HTML

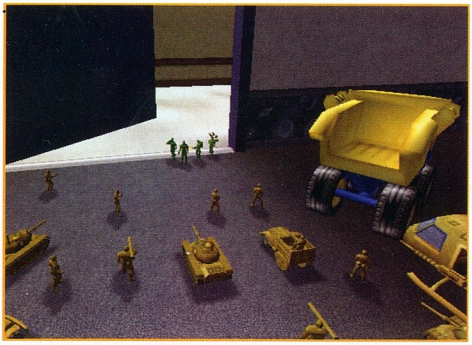
A PLASZTIKUS PLASZTIK KATONÁK MENETELNEK A PLASZTIKUS TALAJON A PLASZTIKUS GYŐZELEM FELÉ. ELÉG PLASZTIKUS A LÁTVÁNY?

A plasztikkatonák története nem új keletű dolog, hiszen a 3DO fejlesztésében napvilágot látott már egy-két alkotás, ami a harcos műanyagdarabok világába kalauzol el bennünket. Emlékszem az első rész sikerére, az újdonság varázsával berobbant program, ha nem is tarolt, de mindenképpen érdekes színfoltja volt a piacnak. Született még ezek után egy-két folytatása a kis manusok harcának PC-n és konzolon is, azonban ezek már minőségileg és ötletileg sem nyújtottak semmi újdonságot. Ezzel el is érkeztünk napjainkig és az Army Men: RTS-ig, lássuk hogy is alakul mostanában a plasztikok sorsa.

Az alapötlet meghagyása mellett szinte mindent megváltoztattak a fiúk a 3DO-nál, és valljuk be, határozottan előnyére szolgáltak a módosítások a sorozatnak. Végre full 3D-ben pompázik a táj, az egységek is sokkal finomabb, plasztikus (:)) mozgást kaptak. Teljes RTS-t kapunk, hiszen váltogatják egymást az építgetős és a „menjünk végig x emberrel" típusú feladatok a játékban. Kicsit egyszerűsödött a táj megjelenítése, de ez inkább előny, így sokkal jobban lehet koncentrálni a feladatokra, nem kell folyton azt keresnünk, hogy hol is vannak az embereink. Nagyon lényeges eleme a programnak a humor, jó adagot kaphatunk belőle az átvezető engine animokban, de maga a játék is sok mókás részletet tartalmaz. Szedjük hát ízekre a plasztik világot, lássuk Sarge csapatainak feladatát.

Alap RTS-hez híven a nyersanyag-gazdálkodásra épül a program, a műanyag és az elektromosság jelenti a két begyűjthető alapanyagot a pályákon. Mindkettőhöz viszonylag koncentrált adagokban juthatunk hozzá, a katonák tulajának eldobált játékszerei és felhasználási tárgyai jelentenek tekintélyes nyersanyagforrást. A játékbabák, robotok, illetve a különböző elemek és órák meglétére bizton számíthatunk a pályák kezdetekor, de nem árt keresgélni, mert a kezdeti források hamar kimerülnek. A műanyag még úgy-ahogy pótolható, hiszen a saját és ellenséges egységek maradéka begyűjthető a tájról, de az elektromosságot nem pótolja semmi, márpedig az összes motorizált egységünkhöz erre is szükségünk lesz. Itt említeném meg, hogy a begyűjtő dömperek meglepő intelligenciáról tesznek tanúbizonyságot, mikor támadás esetén automatikusan a bázis felé indulnak vissza. Ezekből érdemes minél többet építeni, mert fogyóeszközről van szó, no meg nem árt a begyűjtést is felfuttatni gyorsan.

A termelés felfuttatásához szükségünk is lesz az alapanyagokra, méghozzá jó sokra. Az alapépületek nem is zabálnak annyi plasztikot, azonban ha komolyabb egységeket szeretnénk gyártani, akkor csipkednünk kell magunkat. Több szinten fejleszthetjük az épületeket, ennek megfelelően alakul a gyártható plasztikkatonák és járművek száma. Némi keresztthivatkozás is van a gyártási helyek között, hogy éppen melyik fejlesztéséhez elengedhetetlen a másik szintjének emelése. A gyalogos egységek jól követik a hagyományos haderő jellemzőit. A gyengébb géppuskás és gránátos egységeket hamar el fogjuk felejteni, rakétás, gépágyús egységekben érdemes gondolkodni, ha a bázis védelméről vagy támadásról van szó. Figyelmet érdemel az aknavetős manus, mely hihetetlen távolságból képes megsemmisíteni a felbukkanó ellenséges létesítményeket. Ahhoz azonban, hogy ezeket meglássuk, mindenképpen szükségünk lesz egy sniperre, mert ennek az egységnek a legnagyobb az észlelési távolsága. Egyébként is érdemes övele operálni, mert nagyon hatékony tud lenni a célzott lövéseivel. Nem hagyható ki a sorból az



aknakereső, látni fogjuk a játék második felében, hogy komoly hadosztályokat tudunk elveszteni egy nem mentesített aknamezőn. A motorizált műanyagok között már korántsem ekkora a választék, hiszen támadni a tankokkal és a félláncatalpasokkal tudunk, a többi egység csak kiegészítő tevékenységet lát el. Talán még a kamikaze robot érdemel figyelmet, de csekély sebessége miatt igencsak korlátozott a felhasználása. A levegőbe kizárólag a helikopterrel emelkedhetünk, azonban erősen befolyásolja a jelentőségét a nagyon kicsi látókör és a viszonylagosan gyenge páncélzata. A parancsnoki épület lehetőségei között a vége felé felbukkan a rádiós alakja, akivel szőnyegbombázást, deszantos bevetést és műholdas csapást (egy nagyító tölti be a halálsugár szerepét) kérhetünk egy bizonyos területre, méghozzá igencsak horribilis összegekért.

Az Army Men átmenetet képez a sok egységet felvonultató tömegtermelésre csábító programok és a nagyon kevés felszereléssel operáló alkotások között. Nem túl sokat érünk vele, ha túl nagy seregeket mozgatunk egyszerre, mert az útkeresés, minden RTS-ek rákfenéje itt sem mondható valami fényesnek. Igaz, nem indulnak el véletlenszerű irányokba az egységeink, de bizony a nagy forgolódás közepette jó pár tankot elveszthetünk, míg az ellenfél vígan tüzelget ránk. Kisebb csoportokban érdemes mozgatni az egységeket, inkább a speciális tulajdonságok operálásával lehet lenyomni az ellent hatékonyan. Mindennek megvan a maga ellenszere, ha nem viszünk magunkkal légvédelmet, akkor előbb-utóbb úgyis felbukkan egy helikopter. Ez persze inkább csak a pálya- és küldetéstervezők munkáját dicséri, hiszen bedrótozott egységek várakoznak szép számmal a tájon, a gép csak igen kevés egységet állít elő a csaták folyamán. Az AI egyébként is csak közepes fokozaton teljesít, láttunk már ennél sokkal jobban irányított szereplőket is. Kétségtelen persze, hogy a campaign vége felé már nagyon komoly támadásokra számíthatunk, ráadásul itt már kombinálja is a gép a rendelkezésére álló lehetőségeket, mely pozitívumot nem szabad elhallgatnom semmiképpen.

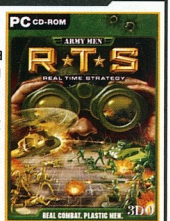
A campaign 15 küldetésből áll, ami végigvezet minket a házat körülvevő kerten, majd betérve a házba érintjük az összes fontosabb helységet, míg végül a padláson felállított terepasztalon vívhatjuk meg végső csatánkat. A házban régen volt bogárirtás, így számíthatunk nagy számú ízeltlábú felbukkanására is. Időnként más érdekességek is történhetnek állatokkal kapcsolatban, de ezt majd meglátjátok, ha eljuttok odáig. A változatos terep egyébként jót tesz a játéknak, bizonyára megizzasztotta a modellereket, de határozottan kellemes a pályák látványa és hangulata. A kidolgozottság pedig nagyon jól passzol a plasztikkatonákhoz, ezt nagyon jól eltalálták a fiúk. Ha végignyomtuk a campaign-t, akkor a Great Battles pont alatt még visszatérhetünk az egyes nagyobb helyszínekre egy-egy komolyabb csatát levezényelni. Ha pedig ezekből is kifogytunk volna, akkor jöhet a multiplayer és Internet game lehetősége.

Milyen program is tehát az Army Men: RTS? Első körben azt hittem, egy populáris RTS-sel van dolgom, mely nem szeretne a komoly stratégák kegyeibe férkőzni. A vélemény a campaign vége felé részben megváltozott, bizony nagyon oda kell figyelnünk, hogy mit és hogyan csinálunk. Ennek ellenére a program láthatólag a szélesebb nézőközönségnek készült (ami egyáltalán nem baj), ennek tudható be az egységek kis száma, valamint a küldetések viszonylagosan egyszerű feladatai. Azért az AI-n nem ártott volna még kalapálni a fiúknak egy kicsit, itt hagy némi kívánnivalót maga után a játék. Persze ne legyünk telhetetlenek – az Army Men: RTS könnyed fogyasztásra született, a feladathoz illeszkedő grafikával és nagyon jól eltalált hangulattal. Azt hiszem, ennyi bőven elég ettől a programtól, jó szórakozásban lesz részetek ha belefogtok, az tuti.

Bear™

3D-S PLASZTIK

Sarge barátunk és az összes szereplő megjelenéséért felelős 3D-s motor a Pandemic saját alkotása. Ha netalántán ismerősek lennének valahonnan az elénk táruló lehetőségek, az sem a véletlen műve, hiszen a Dark Reign 2 módosított engine-jéről van szó, mely már bizonyított a fent említett játékban.



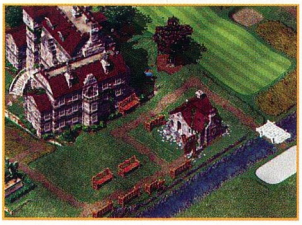
ÉRTÉKELÉS

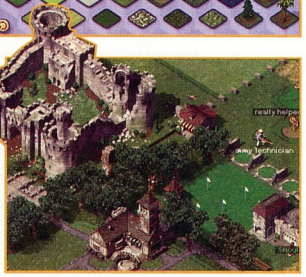
MINIMUM CONFIG: P2-600, 64 MB RAM, 200 MB HD, 3D gyorsítás JAVASLAT: Nem szükséges komolyabb erőgép a programhoz, de a jó 3D gyorsítás mindenképpen ajánlott

Nagyon eltalált hangulat és poénok
Remek grafika

Néha kicsit buta AI
Kevés motorizált egység

89%





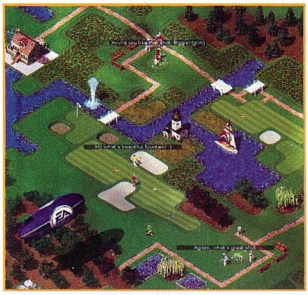
SID MEIER'S SIMGOLF

ELECTRONIC ARTS ● FIRAXIS ● HTTP://SIMGOLF.EA.COM

NAGY ELMÉK HA TALÁLKOZNAK: SID "CIVILIZATION" MEIER ÉS WILL "MINDENSIMEKATYJA" WRIGHT ÖSSZEFOGÁSÁNAK EREDMÉNYE ÉRDEKES SZÍNFOLT A STRATÉGIAI JÁTÉKOK PALETTÁJÁN!

Az elmúlt hónapokban szinte elárasztottak minket a gazdasági szimulációk. Lassan ki sem látszunk a jobb-rosszabb autógyár-, állatkert-, kaszinó-, anyámkínja menedzselgetős Tycoonokból, pedig a dömpingnek még korán sincs vége. Ilyen körülmények között az ember nem is kapná fel a fejét a SimGolf cím hallatán, ha nem lenne elébiggyesztve Sid Meier neve. De hát ott van, mely körülmény már csak azért is különös, mert a Civilization kiötlőjét az úttörő Railroad Tycoon révén a Sim-szériával konkuráló Tycoon-sorozat megteremtőjeként tartjuk számon. Mi azonban ne akadjunk fel ilyen apróságokon, inkább fogadjuk el, hogy változnak az idők, és a játék ikonjára irányzott két gyors kattintás segedelmével lépjünk be a legújabb Sim-világba!

Kezdetben vala egy nem túl nagy, infrastrukturálisan a klubházat leszámítva nulla földdarab, melyet az indulótőkeként kapott 100000 pénzből vásárolhatunk meg a világ legkülönbözőbb pontjain felajánlott telkek közül. A pálya flóráját és faunáját, valamint minden egyéb környezeti jellemzőjét annak típusa határozza meg, eszerint lehet sivatagos, trópusi, fenyvesekkel vadregényes park és klasszikus brit golfterep. Első lépésben lyukakat kell telepítenünk, melyeket a „H" billentyű lenyomásával nyomban meg is nyithatunk. Érdemes kezdetben egyszerűbb pályákat kreálnunk, mert a túl sok sikertelenség kedvét szegheti a kevésbé tehetséges vendégeknek. Tartózkodjunk hát eleinte a homokcsapdák, vizes árkok és egyéb kedvességek használatától, és a lyukat se helyezzük túlságosan távol a kezdőponttól. A későbbiekben persze szabadon engedhetjük fantáziánkat, és igazi kihívást jelentő feladatokkal lephetjük meg az igazi profikat. Bizony nehéz minden igényt kielégíteni: minden vendég saját személyiséggel, egyéni igényekkel rendelkezik, s golfklubunkról alkotott általános benyomásaikat éppúgy megosztják velünk, mint az egyes lyukakkal kapcsolatos véleményüket. A szép környezet, az ötletesen tervezett pályák, a nem túl könnyed sikerek mind javítják vendégeink kedélyállapotát, akik – amennyiben jól végezzük a dolgunkat – hajlamosak klubtagságot vásárolni, így biztos bevételhez és nagyobb presztízshez juttatva létesítményünket. Persze előbb-utóbb extra igényekkel lépnek fel: nem átallnak éhségről, szomjúságról, esetleg fáradságról panaszkodni. Annyi baj legyen, egy igazi üzletember ebből is képes pénzt csinálni. Bevételeink nagy részét tehát reményeink szerint busásan megtérülő fejlesztésekre kell fordítanunk. A Snack Bar segít az éhezőkön (némi anyagi ellenszolgáltatás fejében), a Putting Green-en és a Driving Range-en a klubtagok különböző ütéstechnikákat gyakorolhatnak, a Cart Garage kiskocsikkal gyorsítja a játékot, de építhetünk hotelt, leszállópályát repülőknek, és még sorolhatnám. Minden létesítmény upgradelhető, ám azt nem árt tudni, hogy bizonyos dolgok csak adott számú lyuk telepítése után érhetők el. A golfozók esztétikai érzékére virágágyások, emlékművek, igényes padok és kőhidacskák elhelyezésével hathatunk. A környezet rendben tartására, valamint a vendégek szórakoztatására és kiszolgálására alkalmazottakat vehetünk fel, úgymint gyomirtó ember (a lyukak körüli területet hamar benövi a gaz), üdítőárus, jókedvfelelős vagy a kedvencem, a lassan haladókat noszogató ranger. Jó ötlet, hogy telkeket jelölhetünk ki klubunk területén, melyekre aztán híresség költözik be, tovább növelve hírnevünket és látogatóink számát. Ahogy egyre ismertebbé válik golfparadicsomunk, úgy időnként megjelenik a területi főbiztos, aki némi kellemes játszadozás után esetleg hajlandó felajánlani a



telkünkkel szomszédos földterületekből egyet megvételre, ami további terjeszkedésre ad lehetőséget. Persze ha megunjuk aktuális klubunk fejlesztgetését, kellő pénzmag birtokában akár a Föld átellenes pontján is belekezdhetünk egy újabb építésébe.

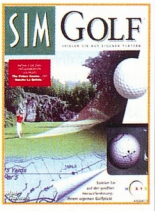
Ez mind szép és jó, mondhatjátok, de ilyen játékból tizenkettő egy tucat. Tudta ezt Sid Meier is, és mivel neki nem szokása sablonos fércmunkákat kiadnia a kezéből, egy ügyes húzással újabb lehetőségeket nyitott meg a játékosok előtt. Az ötlet már ismerős lehet a Bullfrog nagysikerű játékaiból, Dungeon Keeper-ből, vagy a Theme Park World-ből, ám ezúttal némileg továbbfejlesztve tér vissza. Nem csak kipróbálhatjuk a saját magunk kreálta golfpályákat, hanem profi versenyzőnk egész karrierjét irányíthatjuk, már-már a szerepjátékokéhoz hasonló részletességgel. Sportoló Simünk – akit akár a The Sims-ből is importálhatunk – testre szabható külsővel és kezdetben nem túl fényes képességekkel rendelkezik. Utóbbiak fejlesztésére jó lehetőséget kínálnak az amatőr klubtagokkal vívott edzőmeccsek. Néha egy-egy profi játékos is tiszteletét teszi nálunk, akikkel komolyabb mérkőzéseket játszhatunk, kisebb pénzekért. Az igazi kihívást azonban az SGA (Sim Golf Association) tornái jelentenek, melyek megrendezésére kellően színvonalas klub kialakítása után nyílik lehetőségünk. Ezeken már egész komoly pénzdíjak vannak, hogy az esetleges győzelemmel járó elismerésről már ne is beszéljünk. Stratégiai játékhoz méltóan a SimGolf meccseit nem a gyors reflexek, sokkal inkább a jó taktika és egy kis pszichológia dönti el. Minden ütésnél meghatározhatjuk annak ívét, illetve az irányt, ám a kivitelezés már golfozónk képességein, illetve hangulatán múlik. A sikeres találatok növelik önbizalmát, ám egy-egy sikertelen kísérlet kedvét szegheti, így ilyen esetben érdemes egy könnyebb ütéssel helyreállítani lelki egyensúlyát. Persze nem kell nagyon komolyan venni ezt a kis aljátékot, mert bár nagyon szórakoztató, de azért mégsem egy Links. Nem is lehet az, hiszen a játék által használt izometrikus megjelenítés sem tesz lehetővé igazi szimulációt. Az igazat megvallva reménykedtem, hogy a Sims-ből megismert 3D karaktereket láthatjuk viszont, és így bármennyire szépek is az aprólékos animációk, grafikai szempontból kisebb csalódást okozott a játék. Ezzel együtt is megállja a helyét a megjelenítés a hasonló stílusú stuffok között, bár a maximális zoom mértékével nem tudtam igazán kibékülni – szívesen megnéztem volna kissé közelebbről is klubomat. A hangok és a zenék a szokásos profi munkára vallanak, igazi Sim hangulatot teremtve játék közben

A Sid Meier's SimGolf legfőbb erénye a változatos lehetőségekben rejlik. A pályatervezés, a gazdasági ügyek és golfozónk fejlesztgetése szoros összefüggésben vannak egymással, de mindenki eldöntheti, hogy mégis mire helyezi a fő hangsúlyt. Bizton állíthatom, hogy ha egy pályánk egy újság szerint bekerül a legjobbak közé, az éppoly örömet okoz a tervező szívének, mint a golfbajnoknak egy torna megnyerése, vagy a kemény üzletembernek a növekvő bevételek számlálgatása. Így lesz több a játék egyszerű gazdasági szimulációnál, és méltó Sid Meier és a Sim-sorozat jó híréhez.

Immortal

DÉJA VU

Ha valakinek ismerősen cseng a játék neve, az koránt sem a véletlen műve. A Maxis még 1997-ben jelentetett meg hasonló című golfprogramot (SimGolf, így simán), ami nem aratott osztatlan sikert. Bár egérlökdösős ütésvezérlése, multiplayer játékmódja és a két előre elkészített pálya mellé kapott szerkesztője az újdonság erejével hatott, mégis rövid idő alatt eltűnt a süllyesztőben. Jelen tesztünk tárgya, a Sid Meier-féle SimGolf tehát címén és a feldolgozott sporton kívül nem mutat hasonlóságot névrokonával. Tegyük hozzá: szerencsére…



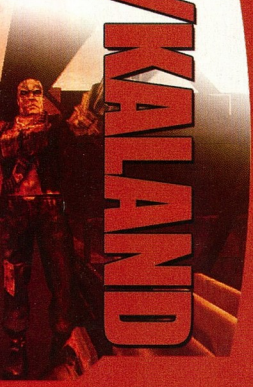
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-300MHz, 64 MB RAM, 8MB-os videokártya
JAVASLAT: Egy 4-500MHz-es processzorral már semmi gond nem lehet

Színvonalas stratégiai rész
A golfozás lehetősége
Igazi humoros Sim hangulat

A grafika nem túl korszerű

89%



LOST CONTINENTS

▸ MÉG NINCS ● VR1 ENTERTAINMENT ● HTTP://LOSTCONTINENTS.VR1.COM/ ◂

A VR1 Entertainment egy meglehetősen érdekes formátumú multiplayer játékba vágta a fejszéjét, amikor a Lost Continents nevű játékot megálmodta. A program hivatalosan a MMOAA, azaz a massively multiplayer online action/adventure kategóriába tartozik, aminek mindeddig egyetlen képviselője is egyben. A játék színtere a Föld, ahol a játékosok kisebb csapatokba verődve indulnak újabb és újabb kalandok felé, amik történetesen a letűnt korok visszamaradó kincseinek felderítését jelentik. Ennek kapcsán gyorsan asszociálhatunk egy Indy Jones jellegű megközelítésre, vagy akár a Tomb Raiderre. Mindez azonban itt teljesen online történik. Az egyes helyszínek bebarangolását számtalan módon elvégezhetjük, valamint a csapdák és fejtörők is folyamatosan változnak. Mindezeket a szerver fogja kiosztani annak megfelelően, hogy ki a csapat vezére, milyen az előélete, valamint hogy milyen szintű karakterek vesznek részt a kincsvadászatban. Természetesen a tapasztalatunk növekedésével arányosan a képességeink is gyarapodnak, valamint a küldetések is gondolkodtatóbbak lesznek. Ez utóbbiak az ún. privát zónákban játszódnak, ahol a helyszín az adott csapatra módosult formájában fog megjelenni – így biztos, hogy sohasem fogjuk kétszer ugyanazt játszani. A játékban nem lesz lehetőség egymás elleni küzdelemre, csak meglehetősen korlátozott formában, de azt hiszem, egy ilyen jellegű játéknál nem is ez a fontos. Az ötlet meglehetősen érdekes és egyedi. A megjelenés jövőre várható, addig is türelmetlenül várhatjuk, hogy végre nekiindulhassunk Afrika és Dél-Amerika rejtelmeit felfedezni...

49 ... Kalandjáték.hu
50 ... City of Heroes
51 ... Ultima Online: Lord Blackthorne's Revenge
51 ... Gothic 2
52 ... Dark Age of Camelot
53 ... Atlantis III: The New World
54 ... Phantasy Star Online
56 ... Versailles 2

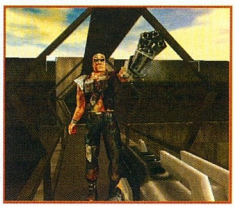
TARTALOM

1. Wizardry 8	Sir-Tech
2. Dark Age of Camelot	Wanadoo
3. Diablo II: LoD	Blizzard
4. Baldur's Gate 2	Interplay
5. Gothic	XICat Interactive
6. Icewind Dale	Interplay
7. Anachronox	EIDOS
8. Planescape Torment	Interplay
9. Discworld Noir	GT Interactive
10. Final Fantasy VIII	SquareSoft

TOP 10

Freedom Force	2002/02	Electronic Arts
Dungeon Siege	2002/04	Microsoft
Grom	2002/04	CDV
Hitchhiker's Guide to the G.	2002/04	Pan Interactive
Arx Fatalis	2002/05	Fishtank
Atma	2002/05	4Dgames
Cult	2002/05	3D People
Syberia	2002/05	Microids
Jerusalem	2002/06	Cryo

ELŐREJELZÉS



NEOCRON

▸ CDV ● REAKKTOR MEDIA ● WWW.NEOCRON.COM ◂

Lassan eljön a Reakktor Media által fejlesztett Neocron MMORPG nagy pillanata is, ami tulajdonképpen a megjelenését jelenti. Az online játékok terén már annyi minden a várólistán van, hogy talán nem árt egy kis összefoglaló arról, hogy mit is kapunk majd a havi tíz dolcsiért cserébe. A játék a távoli 28. századba kalauzol minket, ahol az emberiség a Harmadik Világháború pusztítása utáni századok során csupán néhány hatalmas városban volt képes túlélni a természet viszontagságait. Ezek egyike Neocron, egy hatalmas metropolisz, ami leginkább Blade Runneres vagy Shadowrunos hangulatot mutat. Itt kezdünk neki virtuális életünknek, hogy aztán számtalan úton fejleszthessük karakterünket. Lehetünk kereskedők, katonák, bűnözők, politikusok stb., de vezethetünk járműveket, harci egységeket is. Széles a karakterek és a képességek skálája. Ennek megfelelően egy minden követelménynek eleget tevő grafikai motor zakatol a frame-ek mögött, hiszen az FPS rész is már-már egy különálló program szintjén mozog. A halálozás problémája MMORPG játékokban különösen fontos. Nos, itt egy frappáns ötlettel ezt a klónozás módszerével oldották meg, azaz időnként elegendő magunkról egy DNS mintát készítenünk, amiből a szomorú vég után „feltámadhatunk". Az az érzésem, hogy a készítők az egész játékosközönség számára próbáltak egy kiváló programot alkotni, melynek eredményességéről márciustól magunk is meggyőződhetünk.

KALANDJÁTÉK.HU

WWW.KALANDJATEK.HU ● ONLINE JÁTÉK

Január elején indult egy Magyarországon még ritkának számító kezdeményezés. A Komáromy Publishing bejelentett egy ingyenes, webalapú, teljesen magyar nyelvű kalandjátékot. Az igazi érdekesség azonban az, hogy a játék nyílt forráskóddal rendelkezik, sőt, a honlapon leírt módszerek (és eszközök) segítségével bárki üzembe helyezheti saját szerverén eme fejlesztés végeredményét.

A játékot kétévnyi munka után sikerült mostani formájában átadni az internetes közösség számára, amely teljes mértékben a hagyományos kalandjátékok sémájára alapoz. Ha valaki még emlékszik a számítógépek hőskorában megjelent szöveges kalandjátékokra, annak nem lesz nehéz megbarátkoznia ezzel az oldallal sem. Alapfelállásban a megjelenő szövegekre reagálva adhatunk ki parancsokat, cselekedhetünk dolgokat, ezzel befolyásolva környezetünket, és előrehaladva a történetben. A világ könnyebb elképzelését statikus, rajzolt képek segítik. A grafikai elemek teljes mértékben kézi rajzokon alapszanak, amelyeket a digitalizálás után kiszíneztek és retusáltak a készítők.

A kerettörténet „déjà vu" érzését kelti, miszerint emlékezetkiesésben szenvedünk, és amikor magunkhoz térünk, egy katlanban találjuk magunkat. Célunk többek között kideríteni, hogy kik vagyunk, hol vagyunk, továbbá nem ártana ki is jutnunk ebből a helyzetből. A történetet háromrészesre tervezték a készítők, amelyből jelenleg még csak az első rész játszható. Az angol verzió is készen van, ezt az Endsequence név alatt lehet megtalálni.

Komáromy Zoltánnal készítettünk interjút, rákérdezve jó pár dologra a játékkal kapcsolatban is.

– Elsőként is az lenne a kérdésem, hogy kik is vagytok? A sajtótájékoztatós szövegben szerepelt könyvkiadás, webdesign, animáció, programozás, hálózatosdi...

– Lényegében a testvéremmel alapítottuk a Komáromy Publishing Kft-t. Ő rendszergazdaként dolgozik egy cégnél, én pedig 3 évet húztam le az egyik TV-nél, mint grafikus, majd három hónapot egy internetszolgáltatónál mint webmester. Ezek után úgy döntöttem, hogy a magam útját járom. A könyvkiadás területén „A fehér piramis", egy ezoterikus kalandregény az, amit most karácsonykor jelentettünk meg. Ezenkívül tervezek egy kártyajátékot, ami a kínai „öt elem" tanára épül. Amint lesz egy kis időm, ebből is szeretnék egy igényes website-ot csinálni, ahol online módon lehet majd kártyázni. Továbbá az Északi Fény alkotóműhelyt és klubházat is mi üzemeltetjük, és webdesignnal is foglalkozom.

– Milyen körülmények között született meg a játék megírásának ötlete?

– Gyermekkorom óta szerettem volna kalandjátékot írni, mindezidáig nagyon kevés sikerrel. Nagy hatást tettek rám a Commodore 64-es szöveges kalandjátékok sikerei, főleg az Új Vadnyugat és az Időrégész Rátkai "Maestro" István :) billentyűzetéből. Sokszor nekikezdtem, C64-en is, majd PC-n – Pascalban, majd Delphiben, de hamar rájöttem, hogy az már nem lenne igazán sikeres. Aztán jött az ötlet, hogy webre lehetne adaptálni, annyira adja magát a dolog. Most meg itt tartok... :)

Még '99 végén vágtam bele ebbe a site-ba. Akkoriban ugyanis még nem sejtettem, mennyi munka és vesződés van egy saját honlappal. A játék elkészítéshez egyidejűleg több dolog is inspirált (például egy szakdolgozat is). Hogy honnan ez a kimondhatatlan „Endsequence" név? Szükségem volt egy angol névre, ami domainnévként és játéknévként is egyaránt felhasználható. Mivel még a régi szép Commodore 64-es időkben így hívták a játékok záró képsorait, ezért úgy gondoltam, hogy ide tökéletesen megfelelne. A teljes igazság valójában az, hogy előtte többtucatnyi domainnevet néztem ki regisztrálásra, de már mind foglalt volt, úgyhogy csak ezt találtam aránylag rövidnek és kellően jó hangzásúnak, ami még ráerőltethető a témára. A történethez amúgy az ötletet Arthur C. Clarke Titokzatos Világa szolgáltatta, abból is a Tunguzi meteorit.

– Mennyi idő alatt lehet „végignyomni" a kalandjátékot?

– A jobbaknak max. pár óra kell hozzá, van, akinek egy-kettő is elég. Néhányaknak, főként a gyakorlatlanabbaknak viszont napok kellenek hozzá, mert elakadnak. Jelenleg még csak az első, „bemelegítő" rész van készen az Endsequence nevű történetből. A következő kettő (egyenként) minimum kétszer ekkora lesz, kb. háromszor ennyi tárggyal, szereplőkkel stb.

– A következő részekben mi várható? Kaphatunk némi betekintést a folytatásokba?

– A játék egy szigeten játszódik, egy, a miénkkel párhuzamos dimenzióban, meghatározatlan időben. A második részben a főszereplő egy városban bolyong, és meg kell találnia azt az egy embert, aki segíthet neki a szigetről való menekülésben. Itt már több szereplő is lesz, további töredékeket tud meg arról, hogy hol is van, és hogy került ide. A harmadik részben vissza kell jutnia a titokzatos idegen segítségével a saját világába. Itt ki fog derülni, hogy a tunguzi meteorit talán nem is egy meteorit volt...

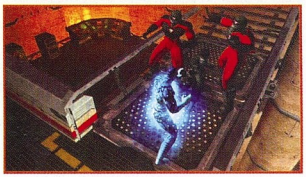
Ebben a két részben már (lépten-nyomon :)) meg lehet majd halni. Természetesen a játékállás mentésére van lehetősége a játékosnak. Ezenkívül többen is jelezték felém, hogy írni akarnak további történeteket a site-ra, aminek semmi akadálya. Idénre több játékot is tervezek megjelentetni.

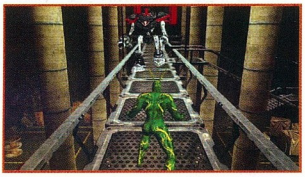
– Tervezitek-e a szolgáltatás pénzdíjassá tételét, és ha igen, milyen feltételek mellett?

– A tervek szerint a magyar site teljesen ingyenes marad. A játékok angol változatáért viszont majd fizetni kell egy minimális összeget, kb. 5-10 dollárt, amiért legalább 3 történetet játszhat a játékos, de ez még nagyon képlékeny. Az Endsequence első része természetesen az angol site-on is ingyenes marad.

– Köszönjük az interjút.

Chilly





CITY OF HEROES

▸ MÉG NINCS ● CRYPTIC STUDIOS ● WWW.CRYPTICSTUDIOS.COM ● ONLINE JÁTÉK ◂

EGY VÁROS SZUPERHŐSÖKKEL ÉS SZUPERBŰNÖZÖKKEL TELI - KIVÁLÓ ALAP EGY MMORPG SZÁMÁRA, NEMDE?

Az MMORPG-k fejlődő világában a sok fantasy és számos sci-fi témájú nekirugaszkodást követően, illetve ezekkel párhuzamosan egy új csillag van születőben, mégpedig a Cryptic Studios gyöngyszeme, a City of Heroes. A 2000. júniusában alapított társaság elhatározta, hogy a megannyi szerencsétlen próbálkozás után létrehoz egy vérbeli szuperhősös játékot, ahol az arra hajlamosak kiélhetik mindenféle megalomán vágyaikat, melyeket a Marvel és a DC képregények, rajzfilmek teremtettek anno.

A CoH tehát ezeket az alsónadrágot kívül hordó lényeket teszi elérhetővé számunkra – a figurák sokszínűségét tekintve mindenképpen a képregényekre alapozva –, megspékelve egy kis UFO-lázzal, a másik dimenzióból ideigyekvő riktik népével. Mi magunk Paragon City, a hősök városának emberfeletti képességekkel fölruházott lakóit alakítjuk, akik szuperbűnözők terjengő áradatát igyekeznek visszafogni. A Cryptic Studios próbálta úgy berendezni eme várost, képzeletbeli Amerikájuk sajátos New Yorkját, hogy mindenféle kihívás felállítására, és annak általunk történő megoldására a lehetőségek széles tárházát kínálhassa, éppen ezért ne lepődjünk meg azon, hogy kezdetben kizárólag e gigantomán képzetek szülöttjének tekinthető metropolisz lesz a homokozónk, hiszen a későbbiekben (megfelelő marketingmunkával megtámogatva) érkeznek majd a kiegészítők a legkülönfélébb helyszínekkel. (Szó van egy víz alatti városról, de azt sem tartom lehetetlennek, hogy a riktik dimenziójába is átugorhatunk kellő mennyiségű bátorsággal fölvértezve.)

A fejlesztőgárda lépten-nyomon hangsúlyozza, hogy nagyon fontosak számukra a karaktereink, azok egyedisége, így már a kezdeti három külső (szuperhős, szuperhősnő, valamint egy Hulkszerű bőszme birkózó) is hanyatt-homlok személyre szabható lesz, mindenféle szemekkel, hajakkal, alkati jellemzőkkel és miriádnyi ruházattal. A választható képességek listája is végeláthatatlan, annyit azért érdemes elmondani, hogy lesznek alapvető (core) képességek, melyekkel csak egyvalamit tudunk véghezvinni (avagy kilőni), és lesznek módosítható „kontroll-képességek", ezek segítségével egy adott témát variálhatunk (jéglövedék, jégfal, jégkocka stb.), viszont nyers erőben sosem érhetik be az előző csoport képviselőit. Karakterünk fejlesztése tapasztalati pontokból történhet, egy Diablo 2-höz hasonló szakértelem-fás rendszerben, ám szintlépés itt nincs, az egyetlen kivétel ez alól hírnevünk, ami 50. szintig emelkedhet (persze nem azt látjuk, hogy „hírnév: 23", hanem pl. azt, hogy „a fél város ismer"), de éppen csökkenhet is, ha hónapokig nem játszunk, vagy rendre balul sülnek el küldetéseink.

A készítők a feladatok terén egyébként törekszenek eltérni a megszokottaktól (csodát azért ne várjunk), pl. a párul járt ellenfeleinkkel tartós unszimpátiát tudunk kialakítani, azaz ha gyakran keresztbeteszünk egy-egy szuperbűnöző-társulatnak, akkor számíthatunk retorziókra, akár hosszabb távon is. Ezeknek az elkerülésére vagy kivédésére, vagy egy esetleges nagyobb volumenű akció kivitelezésére alkothatunk csapatot is, így jóval biztosabb a sikerünk. Mivel a képregények olvasóközönsége igen széles, ezért a Cryptic úgy gondolta, játékosok nem alakíthatnak bűnözőt (13-14 évesek jelenlétére is számítanak), ha mindenképpen egymással akarunk hadakozni, arra külön aréna fog szolgálni.

A fenti, gyakorlatilag nómenklatúra tömörségű bemutatóból kitűnhet, hogy akadt egy cég, mely képes volt egy pillanatra fölmerülni a trendek hullámai alól, és egy picit áttekinteni, hogy nekünk, játékosoknak mire lenne igényünk, és így nem egy újabb EverQuest-klón kidolgozásához adta a nevét, hanem az amerikai kultúra egyik-másik markáns szereplőjét próbálja illően „megzenésíteni". Ha összejön nekik, akkor egy ideig bizonyosan a City of Heroes-tól lesz hangos az MMORPG-k világa.

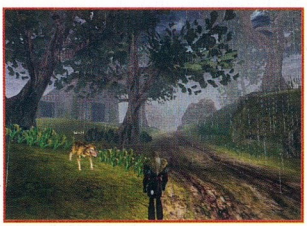
sajoati

ULTIMA ONLINE
LORD BLACKTHORNE'S REVENGE

ELECTRONIC ARTS ● ORIGIN SYSTEMS ● ONLINE JÁTÉK

Az 1997-ben az MMORPG-k úttörőjeként aposztrofált Ultima Online ismét megpróbálja fölvenni a versenyt az olyan nevekkel, mint az Everquest, Asheron's Call, Anarchy Online, vagy az új trónkövetelőként számon tartott, és különösen a tengeren túl népszerű Dark Ages of Camelot. Az ügyükhöz sikerült megnyerniük a Spawn képi világának atyját, a torz, ugyanakkor még kellőképpen populáris ábrázolásmódjáról híres Todd McFarlane-t, aki kerek 30 szörnyszülöttet teremtett Sosaria világához. A februári közepére prognosztizált megújulást ezekkel a szörnyekkel vezettetik fel, az Origin Lord Blackthorne mélységesen gonosz személye köré fonja rémséges ármádiájukat. A sötét lord ellen csak a játékosok összefogása segíthet, stratégiázgatásra hajlamos csatlósainak legyőzése egyáltalán nem lesz sétagalopp, a küzdelem minden bizonnyal elnyúlik majd a következő kiegészítő CD megjelenéséig. A kb. 30 új tárgy, az új hátasok, vagy az erények (virtue) megjelenése főként a régi motorosok számára igyekszik csalogatólag hatni, akiknek azért természetesen meg kell vásárolni a 30 dolláros új dobozkát. A sajtónak szánt anyagban a készítők fontosnak tartották megjegyezni a technikai újításokat is, ilyenek pl. a 2D-s és 3D-s nézet közötti váltogatás, a zenék (melyek kínálata bővült) saját mp3-ainkkal történő lecserélése, vagy a bónusznak szánt 30 napos ingyen játék. Azt hiszem, hiába ecsetelném tovább a kiegészítő előnyeit, a havidíjas rendszerével kishazánkban valószínűleg ez a MMORPG sem fogja belopni magát a PC-tulajok többségének szívébe…

sajoati

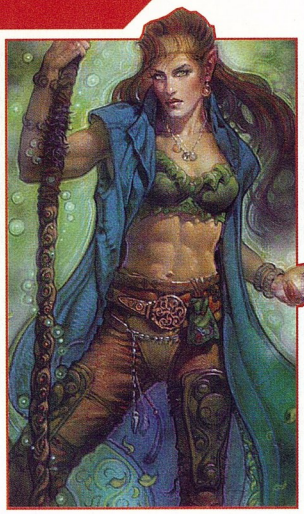


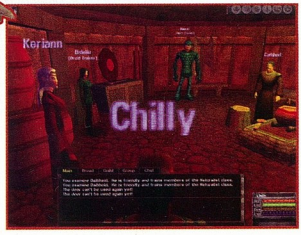
GOTHIC 2

JOWOOD ● PIRANHA BYTES ● WWW.WORLDOFGOTHIC.DE

A Gothic 2001-es megjelenését követően osztatlan sikert aratott, főképp szakmai körökben, de a hozzáértő játékosokat is magával ragadta az eleddig nem (vagy csak elvétve) látott részletességgel kidolgozott világ. Máris kósza hírek terjengnek a folytatásról, s ezek puszta léte már bizonyíték a JoWood elszántságára, miszerint ezúttal megfelelő marketingmunka fogja megelőzni a játék piacra dobását. Első lépésben 8-10 letölthető screenshotot tettek közzé, majd némi szöveges infóval is szolgáltak, s ebből kiderül, hogy stílusbeli változás sem a grafika, sem egyéb elemek terén nem várható. Bár ezúttal nem egy börtöntelepen kóborolhatunk, hanem Myrtana világában, a szabad ég alatt. Találkozásaink során kb. 50-100 NPC-arc köszönhet ránk (akik közül lesznek ismerősök is), az agresszív jószágok armadája pedig olyan fantasztikus lényekkel bővül, mint amilyenek a sárkányok, démonok. Az épületek is jóval szélesebb spektrumon mozognak majd, templomokat, kikötőket, kolostorokat látogathatunk meg, vagy nekiveselkedhetünk a sárkánybarlang feltárásának is. A Gothic továbbra sem akarja elveszteni átlagon felüli interaktivitását, sőt, a lakók hajlamosak lesznek még agyafúrtabban, vagy ha úgy tetszik, természetesebben viselkedni, pl. a rémült falusi, akit kardunkkal fenyegetünk, harc helyett városőrért kiált majd. Önmagunk kidolgozására is több figyelmet fordíthatunk egy új, rétegzettebb szakértelem- és mágiarendszer segítségével. A sok pozitívum mellé egy nagy negatívum is társul, ez pedig a Gothic 2 megjelenésének várható dátuma, ami úgy kezdődik, hogy 2003…

sajoati





DARK AGE OF CAMELOT

MYTHIC ENTERTAINMENT ● MYTHIC ENTERTAINMENT ● WWW.DAOC-EUROPE.COM ● ONLINE JÁTÉK

AZ UTÓBBI ÉV KIEMELKEDŐ MMORPG-JÉNEK APOSZTROFÁLTÁK NÉZZÜK HÁT, MIT IS KAPUNK MI, EURÓPAI INTERNETES FELHASZNÁLÓK!

Arthur király halála után járunk, mikoron három birodalom verseng a hatalomért. Az Albion Arthur világa volt, főként emberek népesítik be, és leginkább az ókori Angliához hasonlít – több helyszín is ismerős lehet (pl. Stonehenge). Itt elég sok karakterosztályból választhat a mezei játékos, harcosok és mágusok egyaránt lehetünk. Midgard világa telis-tele van erdőségekkel és havas hegytetőkkel. Itt lehetsz ember, kobold, törpe, troll, főként a kézi harcmodor dívik, varázslóként elég limitáltak a lehetőségeink. Hibernia a kelta hagyományok földje, elf, kelta, Lurikeen, Firbolg karaktereket választhatunk, és természetesen a mágia az alapvető szubsztancia, ami körüllengi az ott élőket és környezetüket.

Habár nagyon jól ellehet az ember egyetlen birodalmon belül is, azért az igazi, amiért érdekes az egész, az a birodalmak közötti, a határmezsgyéken zajló hadakozás. Persze ebbe inkább majd csak akkor kapcsolódjunk bele, amikor már egy kicsit magasabb szinten járunk, ugyanis nem biztos, hogy kezdéskor máris ezzel kéne foglalkoznunk. Arról nem is beszélve, hogy míg eljutunk a birodalom széléig, elég nagy utat kell megtennünk, és ez bizony gyalogosan nem lesz a leggyorsabb feladat. Ezért találták ki a lovakat, amelyek az egyhangú gyalogos poroszkálást hivatottak meggyorsítani, ám sajna pénzbe kerülnek, így nem tudjuk őket azonnal igénybe venni. Talán ez a legrosszabb az egészben, hogy a kezdetek kezdetén ott állunk üres kézzel, minimális felszereléssel, és így kell nekivágnunk a kalandozásoknak.

Természetesen ez hamarosan meg fog változni, ahogy egy kicsit tápoljuk magunkat, azonban ez nem lesz olyan könnyű, már csak azért sem, hiszen az ingyenes felhasználók miatt a tesztelés időpontjában szinte minden szerver teljesen tele van játékosokkal (birodalmanként 2000 user a limit jelenleg). Éppen ezért az európai szervereken a legjobb idő olyan hajnali 4-5 óra, amikor alig 200-300 ember lézeng, valószínűleg már égő, vörös szemekkel bambulva a monitoron zajló eseményeket.

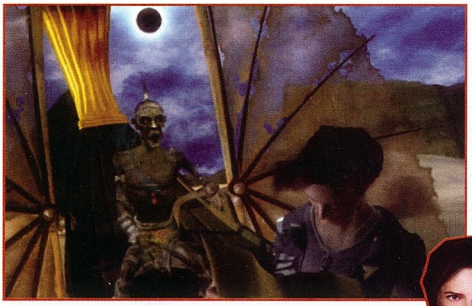
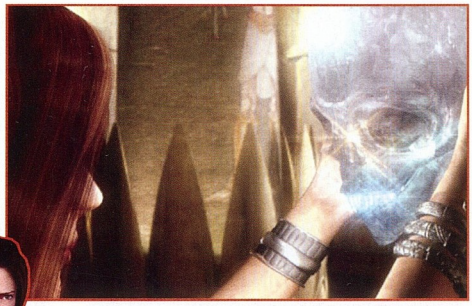
Ha a világra rákap valaki, nagyon könnyen belemerül, és nehéz szabadulni a vonzásától. Ilyen téren annak, aki szeretne belekezdeni a játékba, szüksége lesz sok időre, egy jobbfajta kapcsolatra (legalább ISDN-nel érdemes nekikezdeni, ugyanis az 56K-s modemek esetén óriási lag alakul ki a felhasználó részére, ami megakadályozza sajnos a hatékony kommunikációban), egy izmosabb gépre (a minimum konfig PIII 455MHz, 128MB RAM, 16MB-os videokártya), no meg lelkesedésre az MMORPG-k terén.

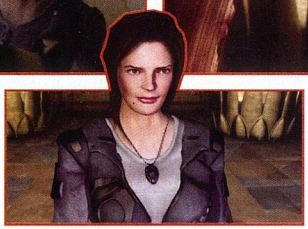
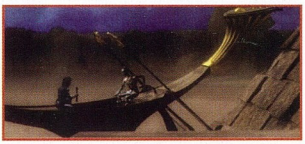
Az első belépéskor megfogja az embert a csodálatos grafika (nem hiába kell az az erőmű), az éjszakák és nappalok váltakozása, az időjárási elemek megjelenése, a karakterek sokrétűsége és részletezettsége. Aztán szépen lassan elkezdünk böklászni, és egy idő múltán harcba is keveredhetünk, ami egy jó ideig még nem lesz nagy móka, ám ha már elég tapasztalati ponttal rendelkezünk, speciális támadási módokat is megtanulhatunk, minek eredményeképpen igazi parádés eseménnyé válik egy-egy összecsapás.

Ha pedig netalántán meghalnánk, nem távozunk el örökre, egyszerűen csak tárgyainkkal együtt újra megjelenünk elhalálozásunk helyszínén, némi XP-vel kevesebben, rossz egészségi állapotban. Ez, mondjuk, elég fair megoldás véleményem szerint. Nem csodálkozom azon, hogy többen az elmúlt év játékának kiáltották ki RPG-fronton a Dark Age of Camelotot, valóban élvezet vele játszani: addiktív a játékmenet, szép a grafika, a küldetések teljesítése igazi élvezet, a világ komplexitása sem éppen piskóta állapotot tükröz.

Magyarországon ugyan félő, hogy még az európai szervereket sem tudják majd sokan elérni rendes sebességgel, azonban azok, akiket már elkapott az EQ-láz, valószínűleg könnyedén „rácuppannak" majd. És ha be szeretnénk fejezni a játékot, lehuppanunk ülepünkre, elszámolunk egy ideig, és eltűnünk a többiek színe elől.

Chilly

ATLANTIS III
THE NEW WORLD

DREAMCATCHER INTERACTIVE ● CRYO INTERACTIVE ● WWW.CRYO-INTERACTIVE.COM

A CRYO A MÚLT ÉVBEN SEM VÁLTOZTATOTT STRATÉGIÁJÁN, ÉS TOVÁBBRA IS ONTJA A MULTIMÉDIÁS KALANDJÁTÉKOKAT A JÁTÉKOSOK KISEBB-NAGYOBB ÖRÖMÉRE.

A Myst harmadik része arra mindenképpen jó volt, hogy az FPS-ek, RTS-ek, és egyéb egyenkategóriák képviselőiről egy pillanatra a kalandjátékokra irányítsa a PC-s közönség figyelmét. Talán a kiadók is merítettek egy csipetnyi bátorságot a fent említett opus sikeréből – ha másból nem is, az eladási statisztikáiból –, és élükön a Dreamcatcherrel igyekeznek az újra fölbukkanó, „gondolkozni is szeretnék" igényű vásárlókat is kielégíteni. A félreértések gyors elkerülése végett, mielőtt értekeznék magáról a Beyond Atlantis 2-ről (ami Európában Atlantis III: The New World néven fut), leszögezném, hogy természetesen a Cryo/DC duó alkotott már jóval a Myst 3 előtt is, sőt…

A Beyond Atlantis 2000-ben invitált varázslatos tájaira, folytatásában – már amennyire ezt folytatásnak lehet nevezni, legyen inkább „második utazás" – egy archeológus hölggyel kutatjuk a szó szoros értelmében „letűnt" nép nyomát, létezésük halvány emlékeinek gyönge fényében. A sivatagi környezetből induló „Atlantiszon túl" nem a Myst technikájával él, azaz nem próbál meg grafikájának döbbenetes szépségeivel azonnal sokkolóan hatni, de szerencsére nem is a Schizm-féle „állóképen szövegfelolvasást tartunk"-technikával igyekszik rongálni lelkivilágunkat. A rövid intro mindössze hősnőnk balesetét meséli el, aki a homoktenger kellős közepén az egyiptomi kultúra maradványait kutatta, de terepjárójával sikeresen fölborult. A térképén ikkszel jelzett helyet pedig megszállta egy rosszarcú ipse népes (és főleg fegyveres) kompániájával, ráadásul elcsent egy nagyhatalmú koponyát is, mellyel nyilván nem Halloweenkor akarja rémisztgetni a gyerekeket.

Az első kattintgatások alatt még kicsit húztam a számat, mert ekkor még sem grafikailag, sem zeneileg nem tűnt olyan nagy durranásnak a program. Ugyanígy voltam a szereplőkkel, akiket nehezen szoktam meg, pedig az archeológusnő eljátszására a francia Cryo megnyerte Chiara Mastroiannit, a színészlegenda Marcello Mastroianni és Catherine Deneuve lányát, akivel mindössze annyi problémánk lehet, hogy angoltudása nem verdesi az eget, roppant furcsa kiejtéssel artikulálja mondandóját (míg pl. a főgonosz a szokásos, rajzfilmekből/számítógépes játékokból ismert túljátszással szólal meg). Izgalmasabb lett volna, ha franciául beszélnek a szereplők, vagy ha más nem, szinkronizálják Chiara-t.

A felsorolt gondok azonban hamar a háttérbe vonultak, mert a BA2-nek sikerül prezentálnia egy megoldható rejtvényekkel teli, egyedi világok és a valóság között váltogató történetet, ami képes arra, hogy a gép előtt ülve tartson minket, magával ragad, és csak nehezen enged el. Az adott jelenetek véges helyszínszáma, és a kisszámú tárgyaink természetesen könnyebbséget jelentenek, amikor fejtörőkkel szembesülünk, de így is marad kihívás, olykor a kézenfekvő megoldások képi elrejtése miatt. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy válik egyre szebbé a játék, egy-egy megoldásunk jutalmául hosszabb-rövidebb átkötő képsorokat kapunk, és furcsa absztrakciók képzetében kalandozva fokozatosan csodálkozhatunk rá a Cryo grafikusainak tehetségére. (Az egyik kedvenc részemben pl. az intróban látott kristálykoponya csillogó világába kerülünk, ahol barátságos delfinek segítésével kell boldogulnunk az eltorzult geometriájú üvegsztrádák tengerében.)

Amint az elhangzottakból látszik, a Beyond Atlantis 2 engem megfogott, ha nem is elsőre, de az első pár óra után, és bárkinek merem ajánlani, akinek esetleg a Schizmbe beletört a bicskája, vagy még ismeretlen számára a műfaj. Az, hogy ezúttal megtaláljuk-e Atlantiszt, újfent részletkérdés marad…

sajoati

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 333MHz, 32MB RAM, 3D-s videokártya
JAVASLAT: Gyors CD-ROM meghajtó ajánlott, bár igazából egy nem leálló/felpörgő meghajtó lenne az igazi

Jó kalandjáték

Chiara beszélhetne franciául

84%

PHANTASY STAR ONLINE

SEGA ● SEGA ● ONLINE JÁTÉK

A KONZOLJÁTÉKAIRÓL JÓL ISMERT SEGA ÚJBÓL BEPRÓBÁLKOZIK PC-S FRONTON, EZÚTTAL EGY NÉPSZERŰ RPG-PROGRAM KÉPÉBEN

Pontosan egy évvel ezelőtt jelentette meg a konzolok körében akkoriban meglehetősen nagy durranásnak számító Phantasy Star Online-t a Sega. Természetesen Dreamcastra, amely a beépített modemének segítségével képes volt online szolgálatokat is ellátni. Eltelt fél év, és szeptemberben napvilágot látott a második verzió is, amely tulajdonképpen az alapjáték kicsit felturbózott változata. Ekkor történt az a meglepő dolog, hogy bejelentették a PC-s verziót is. Valljuk meg, nem sok olyan játék van, amit konzolról portoltak személyi számítógépekre (pl. Resident Evil). Ez is jelzi, hogy a konzolos siker olyan nagy volt, hogy neki mertek vágni a PC-s világ (valamivel nagyobb) elvárásainak is. Eme kis cikkecskében éppen azt próbáljuk felderíteni, hogy vajon az idén januárban megjelent játék milyen pluszt adott az általunk ismert játékvilághoz.

Kezdetnek talán tekintsük át a meglehetősen sablonosnak tekinthető alaptörténetet. Az emberiség szokás szerint tönkretette kedvenc anyabolygóját, és bizony, kénytelen volt elindulni az űr sötétjébe, hogy új planétát hódítson meg magának. Erre a célra két hatalmas űrhajót építettek, amelyek a Pioneer I és II nevet kapták. Az I-es számmal jelzett szerkentyű feladata a felderítés volt, amit sikerrel el is végzett, és a legénység jelentette is a többieknek, hogy bizony találtak egy bolygót, a Ragolt, ahol rögtön egy kis kolóniát is felhúztak. A Pioneer II azonnal elindult a megadott koordinátákra. Éppen sikerült odaérniük, amikor az egész kolónia egy robbanás következtében átadta magát a múltnak. Itt kezdődik a mi személyes kis történetünk. Célunk, kideríteni, hogy mi történt valójában, miért olyan furcsa ez a bolygó…

A nagy felfedezés előtt illik kiválasztanunk, hogy milyen kasztba tartozó karakterrel is vágunk neki. A választható karakterek három nagy csoportba oszthatók: ranger, hunter és force. Ezek mindegyikébe három alkaszt tartozik, melyeknek alapjában véve hasonlóak, de persze különböznek több dologban is. A teljes megértéshez nézzük csak meg, hogy milyen tulajdonságok dominálnak a játékban:

HP: hit points, ami természetesen azt adja meg, hogy mekkora is az életerőnk.
TD: technique damage, ez egy érdekes dolog itt, hiszen tulajdonképpen a mágiával függ össze, és ezennek a sebzését adja meg.
TP: technique points, ami az előbbiekből következőleg a mágiára fordítható pontjaink számát mutatja.
AC: armor class, amit mindenki ismer, hiszen itt is a karakter védettségét mutatja.
ACC: accuracy, ami a támadásaink pontosságának mérőszáma.
AD: attack damage, ami természetesen a támadásaink sebzésének nagyságát hivatott mutatni.

Ezek alapján kreálhatunk egy egyenlő oldalú hatszöget, melynek mindegyik csúcsában egy-egy tulajdonság szerepel. Az egyes karaktereket jellemezhetjük, hogy megadunk egy sokszöget a hatszögön belül úgy, hogy az egyes tulajdonságokhoz (csúcsokhoz) tartozó, középpontból induló vonalakon olyan messze helyezzük a csúcsot, amilyen erős az adott tulajdonságban a karakter.

Ezeknek megfelelően most már szinte magunk előtt láthatjuk, hogy a force karaktereknek, akik a mágusoknak tekinthetők, a „sokszöge" főleg a TS és TP tartományban terpeszkedik, míg a fizikai harcos hunter és ranger esetében a HP és AD felé csúszik el a dolog. Hogy mindez mégse legyen ilyen

egyszerű, ezért az egyes kasztok magukba foglalják a három választható fajt is. A kaszt kiválasztása után már könnyű dolgunk van, csupán kinézetünket kell olyanra szabni, amilyen hangulatunk éppen van. Ehhez egy rengeteg elemmel megtűzdelt szerkesztőt kapunk, amely jól szolgálja ezt a célt.

A továbbiakban már csak magát a játékot kell élveznünk. Kezdetben a Pioneer II fedélzetén találjuk magunkat, ahol a rögtön felkeltik kíváncsiságunkat azzal, hogy egy bizonyos Rico Tyrell-ről tesznek említést, aki elvileg túlélte a robbanást. Nosza, kapjunk magunkat, és máris nekiindulunk a hajón lévő teleporton keresztül a bolygóra, ahol kalandjaink rögtön el is kezdődnek. Ez főleg abból áll, hogy beérünk egy területre, ahol leagyaljuk az ott felbukkanó szörnyeket, majd továbbmegyünk a következőre. A „szint" végén legyilkoljuk a főszörnyet is, és továbbmegyünk egy másik szintre.

Az élvezet nagy részét tehát, ahogy elvárható, a harc jelenti. A csatákat célszerű az adott ellenségnek megfelelően választott stratégiával lejátszani. Ez persze alapból azt jelenti, hogy a force karakterek hátul, a biztonságban szövögethetik varázslataikat, amelyek összeállítása nem is olyan egyszerű feladat, és face-to-face harcban nem is lenne időnk erre. A ranger osztály meglehetősen magas ACC értéke miatt előszeretettel használja a távolra ható fegyvereket, de közelharcban is veszélyes. A teljesen közeli harcra berendezkedett hunterek pedig a szörnyeket közvetlenül támadhatják, hiszen ehhez megfelelőek a képességeik. A legmegfelelőbb eszközök a különböző kardok és egyéb közelharci fegyverek. Mivel a PC-s változat a második verzió alapján készült, ezért itt erősebb ellenfelekkel kell szembeszállnunk, melyek intelligenciája és speciális képességeik fejlettebbek, mint az eredeti konzolos kiadás esetében.

Közben a történet szépen kibontakozik, és a végére megtudjuk, hogy mi is a titok. Ez talán nem hangzik nagyon izgatóan, főleg nem egy RPG-s arc számára, de az akciót szerető közönség megtalálhatja a számítását, hiszen a folyamatos fejlődési lehetőség biztosítva van. A fejlődési létra összesen kétszáz lépcsőfokból áll, amelyen keresztül kúszhatunk felfelé a halhatatlanságba. Leginkább a Diablo 2-t tudnám felhozni példának, hiszen az egész játék szerkezete nagyban hasonlít hozzá. Tárgyak tekintetében talán kicsit szerényebb, de a játékmenetet tekintve mindenképpen megáll ez az állítás. Ha még hozzávesszük, hogy a többjátékos módban a történet kicsit elsikkadt, és elsősorban az egyszerű mészárlás kerül előtérbe, akkor még inkább igaz ez :))

Most talán térjünk át azokra a dolgokra, amik hagynak maguk után egy kis kívánnivalót. Legelőször azt említeném meg, hogy a menüben egyszerűen nem használhatunk egeret. Emiatt az egész játékról süt a konzolos eredet. Sajnos hasonló a helyzet karakterünk irányításával is, ugyanis a legjobb kezelhetőséget a numpad adja (és nem a megszokott egér), aminek darabossága nem nyerte el a tetszésemet. A kamera sem mozog velünk, hanem egy gomb megnyomásával lehet beigazítani. Ez harcban nem kellemes.
A grafika sem nyűgözött le, ami egyrészt az alacsony felbontásnak (640x480), másrészt a meglehetősen egyszerű felépítésnek tudható be. A sebességre nem volt panasz, az igaz... Ami a legfurcsább volt, hogy hangot egyszerűen nem lehetett kicsiholni a játékból, mivel az options részben a progi önkényesen kikapcsolt állásba rakta a hangot és a megfelelő varázsszavak sem segítettek. Képzelhetitek...

Pontosan ennyi kívántam megosztani veletek a játékkal kapcsolatban. Akit érdekel a téma, annak étvágygerjesztőnek éppen jó volt. Aki viszont köszöni szépen a részvételt, és máris indítja eddigi kedvenc programját, nos, őt hiába is győzködném tovább, hogy azért van benne valami... Igen, talán ez a kifejezés a legjobb. A baj csak az, hogy míg Dreamcaston az ilyen típusú játék bejön, addig a PC-s közönség már jórészt túllépett ezen. Mindemellett nagyon zavarónak találtam, hogy a játék alapjaiban sugározza konzolos eredetét, annak furcsaságaival együtt. De lebeszélni végképp nem akarok róla senkit. Mivel már rendelkezésre áll demo is a témából, ezért a nagy döntés előtt azt javaslom kipróbálásra.

Ch00ler

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PIII 450Mhz, 128MB memória, Direct3D kompatibilis videokártya **JAVASLAT:** GeForce2, gyors internetes kapcsolat

9 különböző karakter
200 elérhető szint

Konzolos hátrányok megmaradása
Egysíkú küldetések
Technikai megvalósítás

78%

VERSAILLES 2

CRYO ● CHATEAU DE VERSAILLES ● VERSAILLES2.CRYOGAME.COM

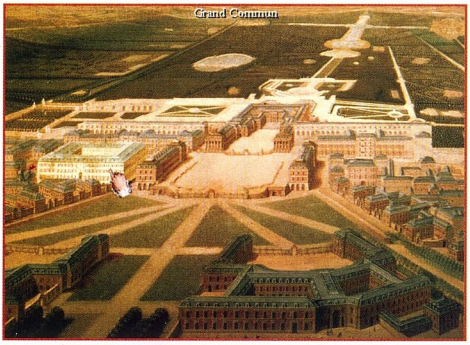
A VERSAILLES 2-BEN KÖRBEJÁRHATJUK XIV. LAJOS KASTÉLYÁT ÉS ANNAK VIDÉKÉT, MEGISMERKEDHETÜNK A KORABELI KÖRNYEZETTEL – AVAGY EGY ÚJABB TÖRTÉNELMI KÖRSÉTA!

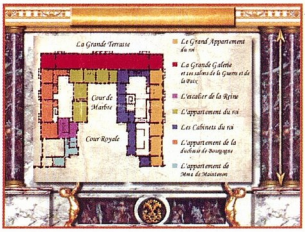
Régen igazán üdítő élmény volt, amikor egy point & click stílusú játék a gépünkre került, mivel az előre megrajzolt hátterek akkoriban már olyan képi világot kölcsönöztek a játéknak, melyről real-time módban még csak álmodtunk. Egyik nagy képviselője ennek a stílusnak, és talán koronázatlan királya is, a Myst III, melynek nem olyan régen megjelent a felújított változata is. Ebben már first person nézetben be tudtuk járni azt a vidéket, ami anno még csak „háttér" volt. Azt gondolhatnánk, hogy ez a műfaj kissé elavult, és haldoklóban van a sok 3D shooter özöne mellett, ám néhanéha még a játékfejlesztők visszanyúlnak ehhez a stílushoz. Nem oly régen „borzonghattunk" a Necronomicon című alkotás alkalmával, ami, ha nem csal az emlékezetem, ugyancsak francia fejlesztés volt. Most pedig itt a Versailles második része, ami viszont már biztos, hogy ízig-vérig francia.

Eléggé furcsa, hogy egy ilyen stílusú játékkal a fejlesztők sikerre számítanak. Hisz a fent említett „haldoklás" talán nem is áll annyira messzire a valóságtól. Igaz, eme stílus rajongói leharaphatják a fejem, de ha reálisan megnézzük, hogy a világon pár évvel ezelőtt mennyien játszottak ilyen játékokkal, és hogy most mennyien tesznek imígyen… Az eladási statisztikák magukért beszélnek. Csak arra akarok kilyukadni,. hiába egy remek történet, ha ebben az elkényelmesedett (mindent gépekkel helyettesítünk) és rohanó világban egy ilyen külsejű játék tárul elénk a monitorunkról. Tehát szerintem a Versailles 2: Testament of the King késett jó pár évet ahhoz, hogy befutott game válhasson belőle.

De nézzük akkor, hogy mi is az a stílus, amelyben a fejlesztők a Versailles 2-t megalkották. Alapjában véve egy történelmi kalandjáték lenne, amely az 1700-as évekbeli Párizs melletti Versailles-ba kalauzol minket. A helyszín maga elég sok mindenről híres, többek között itt írták alá az I. világháborút befejező békeszerződést is. Azt is érdemes tudni, hogy a „várost" XIV. Lajos építtette, aki a Napkirály (mint tudjuk, „színészi tehetsége" révén jutott ehhez a titulushoz) néven is ismeretes volt. A kastélyhoz egy hatalmas park is tartozott, aminek tervezése sem volt egy egyszerű feladat, majd később újabb házak és épületek kerültek a kastély köré. Azt sem árt elfelejteni, amit kevés filmben és játékban tüntetnek föl, hogy a palota minden ragyogása ellenére nélkülözte a mellékhelyiségeket, továbbá nemcsak a szórakozást és a fényűzést garantálta, hanem a könnyű ellenőrizhetőséget is, hiszen az előkelőségek és politikai befolyással rendelkezők ezáltal egy helyen csoportosultak.

Mikor elindítottam a játékot, először kicsit szétnéztem a menüben, és nem kis meglepetésemre egy könyvvel is felérő dokumentációs anyagot találtam az 1700-as évekbeli Európáról, XIV. Lajos királyról, és Versailles különböző épületeiről, valamint még sok minden másról. Emellett néhány utcát be is járhatunk Versailles-ban, még ha nem is játszottunk előtte egy percet sem. Persze idővel a böklászás céljából bejárható utcák száma úgy nő, ahogy minél előrébb jutunk a játékban. A dokumentációkat pedig korabeli képek színesítik, ebből is kiderül, hogy a készítők nagy hangsúlyt fektettek a történelmi háttér felkutatására és reprezentálására.





Amikor viszont elindítottam magát a játékot, azt hittem, nem jól látok. Az elém táruló látvány csöppet sem volt mondható szépnek, de azért talán elfogadható. Közelről animált szereplők és élőlények várnak ránk, míg távolról minden elmosódott színfoltnak látszik. Talán ez azt akarta érzékeltetni, hogy messziről az emberi szem sem látja a részleteket, de ez azért túlzás. Ráadásul az animációk sem a legjobb minőségűek, és míg közelről a szereplők mozognak, távolról álló szereplőket látunk, mint egy festményen. A környezetre szintén ez a jellemző, míg közelről viszonylag szépen kidolgozott falak láthatók, távolról az ablakokat csak egy-egy sötét foltnak látjuk. Emellett a játéktérünk – még a műfajhoz képest is – igen-igen meg van szabva: egy-egy területen körülbelül három-négy „beállított" mozgáspontunk van. Azaz ha megjelenik a kéz, klikkelünk és hirtelen „odateleportálódunk". Persze szemünknek teljes mozgástere van, így a kamerát bármerre forgathatjuk az adott ponton, ahol állunk. Így végül is nem jelent túl nagy kihívást, hogy megtaláljuk az adott szituációhoz a megoldást, mert akkor és ott úgyis csak azokkal beszélhetünk, és azokkal a tárgyakkal kezdhetünk valamit, amelyek fontosak lehetnek számunkra. Néhány klikkel az egerünkön például már ki is dobattuk a már bosszantóvá váló részeg fickót a kocsmából. Nem azt mondom, hogy legyen minden 3D-s, mert abból van elég a piacon, de szerintem megmaradhatott volna az előre megrajzolt háttér, míg virtuális lábunk teljes szabadságot kapván mindent bejárhattunk és megvizsgálhattunk volna. Így legalább a játékidő is lényegesen megnőne, és a feladatok is bonyolódnának.

Egyetlen igazán felemelő érzés kerített hatalmába a játék során, és ez a szereplők beszéde volt. Igaz, nem vagyok egy angol nyelvész, hogy megállapítsam, milyen a franciás angol, szerintem a játékosok sem azok, viszont a Versailles 2-ben a megszólalók beszéde valóban franciásan hatott. Ezért igazán dicséret érdemli a szinkronhangokat, de nem csak az akcentus érezhető jól az alanyoknál, hanem hogy például milyen rangot tölt be az illető a társadalmi ranglétrán. Ezek a dolgok pedig igen fontosak voltak abban a korban, persze a ranglétra érzése a hozzánk fűződő viszonyból is érezhető, így tehát egy elkényeztetett ficsúr másképpen beszél velünk, mint egy lovászfiú, vagy egy csapos a kocsmában. A zene – már amit hallani fogunk a játék során – szintén elég hangulatosra sikeredett, ez is hozzájárul a korhűséget kialakító összképhez.

Az irányításról esett már pár szó, de van még egy dolog, ami fontos része a játéknak, és ez az inventory, vagyis a „hátizsákunk". Nincs túlbonyolítva, a képernyő alján lévő négyzetekben láthatjuk az összes nálunk lévő dolgot, ez kezdetben csak néhány fontos apróság, mint kesztyű, kalap, tőr, egy levél, míg később ide kerülnek a további talált vagy kapott „kacatok" is. Ha valamelyiket használni akarjuk valahol, vagy valakin, akkor a szokásos „megfogom, és a kívánt alakra vagy tárgyra klikkelek vele"-módszerrel juthatunk eredményre. Persze ezen a téren is hagy kívánnivalót maga után a készítők kreativitása, mert ha az adott szereplőnek nincs kapcsolata a tárggyal, akkor nem történik semmi. Így aztán például hiába kattintgatunk a karddal a városőrre, ő továbbra is csak bambán néz majd ránk. Nem nagyon jelent kihívást a játék, mert aki kevésbé tud angolul, vagy túl gyors volt a beszéd, az is megoldhatja a dolgokat néhány egérmozdulattal.

Szerencsére a fontosabb animációkat a program jegyzi magának, ezeket aztán akárhányszor megnézhetjük később, ha kedvünk szottyan rá. Ám ezen videók szintje körülbelül a már említett Myst III szintjén maradt, de persze a fanatikusokat még ez sem érdekelheti igazán, hisz a Versailles 2-vel egy virtuális történelemórán vehetünk részt, úgymond „beleszólva" az eseményekbe. Viszont ha őszintén bevalljuk, akkor a játék régen elavult dolgokat vonultat fel grafikai és játékmenetbeli vonatkozásaiban, és a már említett elemek miatt a kihívás is igen csekélynek mondható. Kérdés, hogy hosszútávon el tudjuk-e viselni az elmosódott távoli dolgokat, és a majdnem idétlennek mondható animációkat. Emellett a program igen gyakran önkényesen elküld minket melegebb éghajlatra, azaz fogja magát, és minden előrejelzés nélkül kilép, éppen ezért nem árt az igen gyakori mentés. Viszont ha mindent képesek vagyunk figyelmen kívül hagyni, ami egyébként idegesítő lehet (legalábbis engem bosszantott), akkor a Versailles 2 szerezhet nekünk néhány kellemes órát.

Crowie

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 350MHz, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98, 3D-s videokártya **JAVASLAT:** PII 450MHz, 64MB RAM, 24x CD-ROM, WinME

Francia akcentus
Történelmi hűség
Versailles

Nincs kihívás
Elavult engine
Grafika

58%

SZIMULÁTOR

GRAN TURISMO

▸ SONY ● POLYPHONY DIGITAL ◂

Amióta az egyik külhoni online lapban Kazunori Yamauchi néhány kósza pletykát elhintett a Sony színeiben megjelenő Gran Turismo 3, illetve egyéb GT-játék PC-s változatáról, szinte újabbnál újabb online és offline gamerlapok törnek elő kicsiny fészkükből, hogy elsőként számolhassanak be a valószínűsíthetően fiktív eredettel megáldott exkluzív információikról. Most azonban rajtunk a sor, hogy néhány értékes(?) információmorzsát szórjunk szét a számítógépes játékpiac képzeletbeli asztalán, szemben mások találgatásaival, amelyek igazságtartalma természetesen még csak az alantasnak mondható pletyka szintjére korlátozódik...:). Merthogy az autóversenyek Playstation-szakágának előkelőségei közé tartozó Gran Turismo 3-mal a hivatalos információk szerint most már biztosan nem találkozhatunk monitorjainkon, ugyanis az alkotók elmondása szerint azt csak az áldott konzolokra szánták, Windowsnak nevezett vírusokra nem. Aggódnia azonban senkinek sem kell, hiszen a kompromisszumok éllovasaként ismert fejlesztők kárpótlásul (legalábbis az ígéretek szerint) elkészítik a Gran Turismo Professionalt, amely épp az előbb említett legendás program alapjaiból táplálkozik. Na jó, persze ez nem igaz, hiszen a Sony hivatalos álláspontja szerint az interjú során félreértés történt, és csak azt mondták, milyen jó fogadtatása lenne egy PC-s Gran Turismónak. Ki érti ezt?!

59 ... Nascar Racing 2002 Season
59 ... Darkspace
60 ... Panzer General SE
62 ... Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2

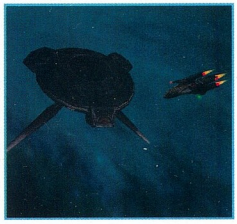
TARTALOM

1. MS Flight Simulator 2002	Microsoft
2. Colin McRae Rally 2.0	Codemasters
3. Master Rallye	Microids
4. MS Train Simulator	Microsoft
5. Comanche 4	Novalogic
6. Eurofighter Typhoon	Take 2 Interactive
7. Starlancer	Microsoft
8. Silent Hunter II	Ubi Soft
9. Rally Trophy	JoWooD
10. Motoracer 3	Electronic Arts

TOP 10

Destroyer Command	2002/03	Ubi Soft
F1 Rally Championship 2	2002/03	Ubi Soft
Freelancer	2002/03	Microsoft
Lock On: Modern Air Combat	2002/03	Ubi Soft
Colin McRae Rally 3.0	2002/05	Codemasters
TOCA Race Driver	2002/05	Codemasters

ELŐREJELZÉS



HOMEPLANET

▸ MÉG NINCS ● REVOLT GAMES ● HTTP://HOMEPLANET.REVOLTGAMES.COM/ ◂

Úgy látszik, a Revolt Games ihletet kapott a sok multi-őrült évek során egyre szaporodó klántömörülései láttán, hiszen fiktív környezetbe helyezett akciószimulátorában, a Homeplanetben szeretett Földünket éppen a sötét fellegként beborító klánháborúk fő mészárszékévé tették. A játékban az ún. Troiden klán egyik harcedzett pilótájaként kell megóvnunk szeretett – és mellesleg éppen a Föld elviselhetetlen közegéből menekülő, vagyis új hazát kereső – közösségünket a már-már világegyetem nyugalmát fenyegető földi klánok támadásaitól. Ennek a népvándorlással egybekötött honfoglalásnak a folyamatát követhetjük végig 20 nemlineáris küldetés közepette, amelyek teljesítése akár 10-12 órát is felemészthet. A Homeplanetben hatalmas, völgyekkel-dombokkal tarkított területek fölött, és természetesen a végtelen űrben repkedhetünk kedvünkre, persze közben jól megfontolva, nehogy a programban fellelhető több mint 60 ellenséges járművel összetűzésbe keveredjünk. Természetesen ekkor sincs semmi vész, hiszen a teljes játékban fellelhető 6 vezethető űrhajó ülésébe pattanva, megannyi fedélzeti fegyverrel a kezünkben – és esetleg egy egész köteléknyi bajtárssal egyetemben – mutathatjuk meg, hogy ki is az igazán belevaló fickó széles e világon. Utunk során idegen létformákkal is találkozhatunk, bár ők inkább csak a háttérből fognak patronálni (főleg a kutatás terén), harcokba nem bocsátkoznak, mivel távoli hazájukat nem fenyegeti veszély... A Homeplanet különlegessége még, hogy a newtoni fizika alapjaira építkezik, így minden tekintetben reális ütközetekre számíthat az egyszeri scifi-fi'. :)

NASCAR RACING 2002 SEASON

▸ VIVENDI ● PAPYRUS ● WWW.SIERRA.COM/GAMES/NASCAR2002/ ◂

Február második felében már játszhatunk a fent megnevezett játékkal, amelyhez néhány képet is mutatunk. Jó hír, hogy január 22-én már aranylemezre is került a program, amely a NASCAR 4 fizikai motorjára, új hangrendszerre és a továbbfejlesztett 3D-s grafikára alapoz.

Hogy egy kicsit a száraz adatokat is előnyben részesítsem, maximum 43 játékos versenghet helyi hálózaton (LAN) vagy az Interneten keresztül, aztán akik eleddig netalántán könnyűnek találták volna a mesterséges intelligencia által generált sofőröket, most igazán felköthetik az alsóneműt, ugyanis az új MI az ígéretek szerint igazi profi versenyzőket megszégyenítő eredményeket képes produkálni.

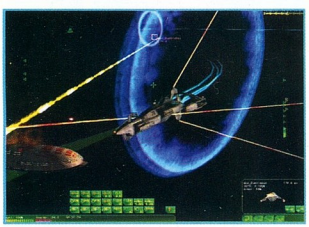
Természetesen a teljes adatbázist (sofőrök, csapatok, szponzorok) frissítették, a Replay Editor segítségével állíthatjuk össze a legjobb pillanatok egyvelegét, amelyek között akár igazi szerencsétlenségek, balesetek is szerepelhetnek, mert a játékhoz hűen a kocsik itt valóban törnek, ha egyszer erős fizikai hatás nehezedik a karosszériánkra.

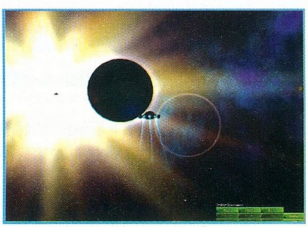
Azok számára, akik nem szeretnek pepecselni a sok beállítással, ott van az Arcade mód, amelyben azonnal a volán mögé csücccsenhetünk, majd felbőgethetjük a motorokat, ready, steady, és máris száguldozhatunk a 23 ismert pálya valamelyikén (amelyek közé egy valóságban nem létező is bekerült, extrém tulajdonságokkal felvértezve).

Chilly

DARKSPACE

▸ PALESTAR ● PALESTAR ● WWW.DARKSPACE.NET ◂





Írtunk már korábban hírszinten a játékról, azonban érdemes megemlítenünk, hogy új fejlemények történtek a játék frontján, hiszen többek között ingyenes kipróbálásra van lehetőségünk 7 nap erejéig, továbbá megjelent az új, 1.3-as verziószámú kliens is, amely számos újítást tartalmaz. De először is lássuk, miről is vagyon szó:

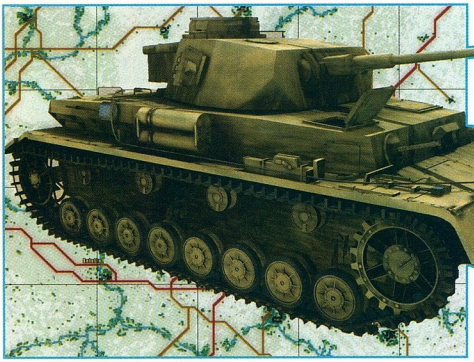
A Darkspace árulással és akármikkel teli világában egy kalandra éhes űrlakó teljes életútját követhetjük nyomon, tekintve, hogy karakterünk egy vakbuzgó zászlós képében jelenik meg előttünk először, hogy aztán fordulatokban gazdag kalandjait átélve megismerhessük az admirálisi rangot megszerzett aggastyán hatalmas űrflották szüntelen dirigálásával – és a korral járó unalmas történetmeséléssel – teli mindennapjait. Mindezt ráadásul 3 olyan oldal kíséretében, amelyeknek évszázadokra visszanyúló rivalizálása az univerzum talán egyik leghosszabb háborújába fulladt. Természetesen nem csak „tökéletes" fajunk képviselteti magát, küldeteseink számos idegen létforma érdekeltségeit is érinteni fogják, bár a készítők őket inkább csak a planéta-paletta színesítése végett keltették életre, a sorsdöntő összecsapásokban (amelyekben a 18 játszható űrhajó mellett akár 5 km-es csatahajók is helyet kaphatnak) még mindig a leginkább önpusztító faj, az ember fog állni a középpontban…

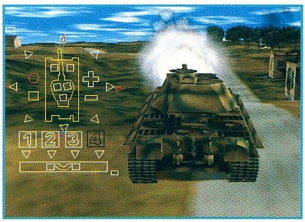
Az új kliensben már elérhető a kereskedés, amely lehetővé teszi a vásárlást, valamit a játékosok közötti csencselést is, amelyhez nem árt tudnunk, hogy a gazdaságot is továbbfejlesztették, a populációk élelemre is igényt tartanak, a pénzügyeket ellenőrizniük is kell, és a különböző termékek előállítását a játékos is módosíthatja.

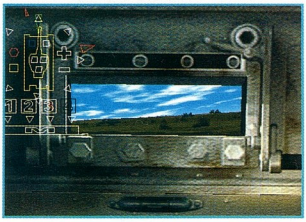
A Starport megjelenése az építhető struktúráknál pedig az előbb említett kereskedést teszi lehetővé, ezzel az intergalaktikus transzfereket téve lehetővé.

Ami pedig még kalandosabbá teszi az egészet, hogy az ellenséges hajókra képesek vagyunk saját katonai egységeket telepíteni, akik képesek akár elfoglalni az egész járművet, majd átvenni a hatalmat felette, hovatovább akár megrongálhatjuk az adott űrbéli objektumot is. Egyelőre nem sokan játsszák a játékot, hiszen túl korán, rossz stratégiával kezdtek bele a fizetős módszer alkalmazásába, így ezért lett szükséges az ingyenes kipróbálási lehetőség bevezetése, továbbá a játékosok agresszívebb toborzása. Hát meglátjuk, mi sül ki a dologból.

Puma, Chilly







PANZER ELITE SPECIAL EDITION

JOWOOD ● WINGS SYMULATIONS ● WWW.PANZERELITE.COM

ROSSZ PÉLDÁKKAL TELE VAN A SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SAJTÓ, SAJNOS EME JÁTÉK SEM KIVÉTEL, TIGRISÜNK MATERIALIZÁCIÓJA SAJNOS NEM ÉPPEN TÖKÉLETES...

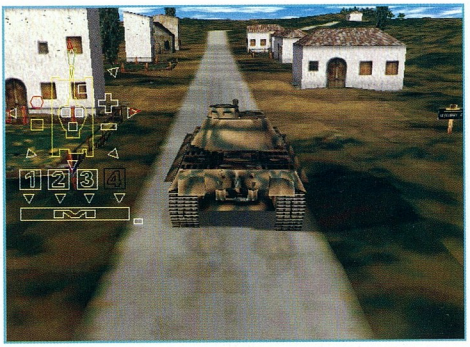
A manapság tapasztalható második világháborús programok elsősorban a lövöldözés-térképnézegetés irányvonalon nyomulnak előre a vásárlóerők zsebei felé, mellyel semmilyen gondom nincs (Steel Panthers: World at War foreva'! :)), de igazán hiányzott már egy vérbeli, jól használható, hiteles harckocsi-szimulátor. Sajnos, a helyzet a Panzer Elite után sem változott.

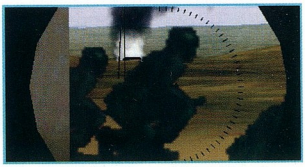
A program feltelepítését meglehetősen nagy reményekkel kezdtem, hiszen idejét sem tudom, mikor találkoztam egy igazi második világháborús darabbal, amely nem arról szól, hogy az M1A2 Abrams lövészülésében lézeres célzóvonallal megvilágítom a szerencsétlen ellent, majd az meghal, hanem komoly kihívást érzek egy Sherman Firefly kivégzésében. Főleg, ha ez utóbbit egy StuG IIIG-vel teszem... :) Szóval hogy valami izgalom költözzön életembe. Hát megkaptam.

A közepesnek mondható intró megtekintése után a meglehetősen szűkszavú, ámbátor legalább egyértelmű főmenübe jutott Feldmarschal Trau. Hmm, lássuk a medvét, azaz a Tigrist, irány a mesebeli Afrika, tűzvirágok illata, kedvenc harckocsim a Jumbo, őt kilóni csudijóóóó... Elnézést, kérek engedélyt csöndben maradni. 1942 vége, a híres Deutsche Afrikakorps küzdelmei. Előzetesen még megjegyzendő, hogy az egész program a német-amerikai harcokra van kihegyezve, bár a Special Edition második korongján már a szovjet hadjárathoz szükséges modok is helyet kaptak (Anyázás Part One: itt bizony a Windows memóriakezelését is birizgálni kellett, hogy egyáltalán elinduljon, tekintetbe véve, hogy az automatikus kezeléstől hanyattvágta magát, mondván, hogy a négy gigabájtnyi szabad merevlemez-területen ő biza' nem talál minimum kétszázötven megabájt virtuális memóriát. Kénytelen voltam a megfelelő területet kézi vezérléssel beállítani.), számos más kiegészítő mellett, ettől SE az SE.

Nos, még mindig Észak-Afrikánál tartottunk. A történelmi kitekintés kedvéért: itt találkoztak (köszönhetően az Operation Torch partraszállási hadműveletnek) a német és az amerikai csapatok. A találkozó a legkevésbé sem volt baráti, hiszen a harcedzett, veterán német csapatok az első időkben nagyon, de nagyon elporolták a jenki popsikat. Hiába, a háború tudomány, ezt a németek magas fokon művelték, míg tengerentúli barátaink éppen csak tanulgatták azt. Hogy később ez milyen sikeres volt, az már az olasz hadjáratban derülhet ki... :)

Tehát lássuk csak, mi történik az első csata előtt. Az ütközet előtt kiválaszthatjuk használni kívánt harckocsik típusát (mind a sajátunkat, mind a három beosztott harckocsiét), melynél a tanulóidőszakra való tekintettel a Tigert ajánlom (bár ezek először csak 1943 márciusában jelentek meg az igazi csatamezőn, jegyzem meg halkan...). Ennek megfelelően erős a páncélzata az esetleg elkövetett hibák tolerálására. Ha a gyalogság megrendszabályozása a feladat, akkor ajánlatos a rövid csövű hetvenöt milliméteres taracklöveggel felszerelt Pz-IIIN,





vagy a korai, E és F1 változatú Pz-IV-esek, esetleg a Pz-IIF használata, mely utóbbi gyorstüzelő húszmilliméteres löveggel van felszerelve. Azonban ekkor tartsuk fejben a bevetés közben, hogy ezek a harcjárművek – páncélzatuk vékonysága miatt – bizony sérülékenyebbek!

Az üzemanyag- és lőszerutánpótlás, illetve az esetleges harckocsi-tuning (ez tetszett…) végrehajtása után hangos-térképes eligazításon vehetünk részt, mely térkép .bmp formátumban kimenthető, és bármilyen grafikai programmal ki is nyomtatható. Ha minden világos, irány a harcmező vagy sivatag, kinek mi rokonszenvesebb…

A játéktér gazdag lehetőséget kínál – a hajtépésre. Uraim, azért ezek a grafikai megoldások a XXI. században, nos, minimum megmosolyogtatóak; de inkább nevetségesnek mondhatóak. Éppen azon gondolkodom, mikor láttam utoljára 2D-s hídkorlátot. A táj alaphangulatát az objektumokra feszített bmp textúrák adják meg, ennek megfelelően szépséget elvárni felesleges. Aranyos hiba, hogy a teljes Tigris-szakasz négy harckocsija ugyanazon külalakkal, így toronyszámmal is rendelkezik. Mint ismert, a német rendszerben a toronyszámok a harckocsi beosztását is jelezték, így ez a hiba bizony ordító hiba. A harckocsik kinézete, összevetve mondjuk egy UbiSoft-féle IL-2-essel, ahol még a szazadjelvények is világosan olvashatóak, siralmas. Hiányoznak a kiegészítő felszerelések, az elmaszatolt felület csúnyácska, ráadásul a festés alapszíne sem megfelelő szerintem. A különleges sivatagi kipufogó felülete mozgás közben hullámzó, így hol két, hol három V-alakú bevágás van ugyanazon a burkolaton. A szintén 2D-s átlapolt futógörgők, amiknek a jelenléte a Tigris egyik legjellemzőbb tulajdonsága volt, érdekesen mozognak. Apropó, mozgás. Jelentem, a harckocsik nem füstölnek. Maximális grafikai beállítás mellett sem. De legalább nem is porolnak – igaz, időnként egy kis porfelhő eléri a majdnem harminc centis magasságot is, a nem létező lánctalp-nyomok helye felett, de ez minden. A kilőtt harckocsik egyen-koromfeketéje sem szép dolog, de az sem, hogy a felrobbanó harckocsi alatt és körül még a fű sem pörkölődik meg. Ugyanolyan zöld, mintha mi sem történt volna.

Más. Hová lett a mesterséges intelligencia? Elismerem, az amerikai csapatok kiképzettsége és tapasztalata ugyan hagyott néminemű kívánnivalót maga után azokban az időkben, de nem feltételezem egyik G.I. Joe-ról sem, hogy a harckocsit a falu főterének kellős közepéről felállított könynyűgéppuskával kívánja leküzdeni. Bár tudjátok mit? Igaza van! Ugyanis a derék 2D-s pixelamcsik nagyjából és egészéből golyóállóak. Na, ez volt az a pont, ahol igen csúnyákat gondoltam magamban. Sikeresen leküzdve ugyanis a német, háromszögeken alapuló célzókészülék adta nehézségeket, jelentős anyázást okozott számomra az első találkozás az utcai harckokkal. A jelenség a következő: a gyalogosok osonnak a két vályogkunyhó között, tőlem húsz méterre. Odapörkölök egyet a 88 milliméteres löveggel, a repeszromboló fajtából. Joe-t és népi zenekarát ez igazán nem hatja meg, bemasíroznak egy házikóba. A házat a negyedik telitalálat éri, de még mindig semmi hatás. Azon kívül persze, hogy a hajamat tépem két kézzel. A katonák, megunva a hajcihőt, végül úgy döntenek, hogy ideje odébbállniuk, így hosszas és kitartó küzdelmek árán sikerült őket a párhuzamosított géppuskával lekaszálni. Tipp: ezzel úgy kell célozni, hogy a célháromszöghöz képest jobbra fel legyen néhány milliméterre a megcélzott alak. A harckocsi kezelése a legnagyobb jóindulattal is nehézkes, ajánlott a gyári, Altokkal, Controlokkal és Shiftekkel gazdagon meghintett alapbeállítások lecserélése saját konfigurációval.

Mit is mondhatnék így a vége felé? Nagy remények, nagy csalódás. Hihetetlenül jó ötletet sikerült valami elképesztően gyöngén megvalósítani. Kár, nagy kár. Pedig azért egy IL-2, Medal of Honor, Steel Panthers által felölelt repülőszimulátor – stratégia – lövölde vonulatához már csak egy jó kis harckocsi-szimulátor kellene…

Trau

DAK, AZAZ A DEUTSCHE AFRIKAKORPS

A DAK 1941-ben érkezett Afrikába Mussolini kérésére, aki belátta, hogy a brit erőket nem képes legyőzni egyedül. Február tizenkettedikén Ervin Rommel, még első csapatai tizennegyedikén érkeztek meg Tripoliba. A beérkezett páncélos- és gyalogosegységek szinte azonnal a csatatérre kerültek, mivel a brit előrenyomulás igen fenyegetőnek bizonyult. Első győzelmét El Agheila elfoglalásánál aratta, március huszonnegyedikén. A folyamatos csatározások azonban végül a britek győzelmét hozták, mert a tengelyhatalmak nem voltak képesek a minimálisan elégséges utánpótlás biztosítására sem, köszönhetően a szövetséges légierő és haditengerészet fölényének. Rommel a sokkal kisebb és gyengébben ellátott csapataival több jelentős győzelmet is aratott, köszönhetően kiváló hadvezéri adottságainak és a német katonák kiképzettségének, taktikai ügyességének. Egy ízben Egyiptom elfoglalása is lehetségesnek látszott, de végül hiába érkeztek meg az első Tigris harckocsik 1943. március tizenhetedikén a kötelékében, a szövetséges mennyiségi fölény május tizenharmadikára legyűrte a tengelyhatalmakat.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: Pentium 233MHz MMX, 64MB RAM, 3D-s videokártya, Windows 95/98/ME **JAVASLAT:** PentiumII 800 MHz, 256MB RAM, 3D-s videokártya 16MB RAM-mal

Maga az alapötlet
Mod-ok kidolgozottsága

Történelmi tévedések
Grafika, kezelhetőség, AI

36%

CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURE 2

▸ ACTIVISION VALUE ● CLEVER'S GAMES ● WWW.ACTIVISIONVALUE.COM ◂

EL TUDSZ KÉPZELNI EGY MOTORSPORTJÁTÉKOT GÉPI ELLENFELEK VAGY EGYÁLTALÁN VALÓS JÁTÉKOSTÁRSAK NÉLKÜL?

Gondoltad volna, hogy néhány percnél tovább is leköthet egy 4x4-es terepjáró-szimuláció? És végtére is szerinted, le lehet egyáltalán normálisan modellezni egy tájékozódási terepversenyt? Nos, aki először meglátja a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 nevű terepjáró szimulátort, és jelen sorok írójához hasonlóan egy kicsit óvatoskodó típus, az a fentiekhez hasonló kételyeket tudná megfogalmazni a Clever's Games programozói által elkészített, és az Activison Value által kiadott alkalmazással kapcsolatban.

Először is tisztázzunk egy dolgot. A Cabela's 4x4 leginkább a Screamer 4x4-re hasonlít. És ezzel már szinte mindent el is mondtam a műfajról. Bővebben elöljáróban annyit, hogy a játékban nincsenek ellenfelek, a feladat pedig minden esetben ugyanaz, megtalálni és megérinteni a térképen elhelyezett tájékozódási pontokat egy terepjáró volánja mögött ülve. Mielőtt egy kicsit részletesebben taglalnánk a játékmenetet, essék néhány szó először a grafikáról.

A program minimális gépigénye meglehetősen szerény. A térképek meglepő gyorsasággal töltődnek be, és ha egyszer elkezdtük a versenyt az adott pályán, szaggatásmentesen fog futni a program, az esetlegesen előforduló elakadások pedig nem a grafikának, hanem inkább a téves helyzetfelismerésnek (no meg a játékosnak) lesznek köszönhetők. A játékban a térképek szinte mindegyike erősen tagolt sziklás vidék – a különbség csupán a környezet „alapszíneiben" jelenik meg. Míg a West Rock és az Area 51 fő színe az aranysárga, a Hill Valley és a Knights Ridge inkább zöld, a Golden Valley barna, a Midnight Sun nevű térkép fehér színekben pompázik. A pályákhoz társítva van az időjárás, ami külön nem is állítható. A szimuláció könnyen felejthető ebből a szempontból; egy kis havazásra és esőre korlátozódik, sajnos nem túl valósághű. Ami egy kicsit váratlan volt számomra, hogy nincsenek napszakok, ami annyit tesz, hogy mindenhol örökké kb. déli 12 óra van. Tény, hogy a fényhatások modellezése több programidőt vett volna igénybe a készítőktől, és összességében túlságosan nem dobta volna fel az összhatást… vagy talán mégis? Biztos vagyok benne, hogy mondjuk egy szürkületben jelzőfényekkel ellátott bója, vagy egy reggeli órákban felkelő Nap fokozta volna a realitást.

És ha már a valóságközelítésnél tartunk, le kell gyorsan szögeznem, hogy a Cabela's 4x4-ben a terepjárók természetesen sérülnek, ami kihat a külső megjelenésre és a menetteljesítményre egyaránt. A külső törések – behorpadt lökhárító, ripityára tört szélvédő – különösebben nem is zavarnák a továbbjutást, azonban a felfüggesztések, illetve a motor és a sebváltó körüli elváltozások sokkal súlyosabban befolyásolják sikerességünket. A karosszéria sérüléseiről folyamatosan tájékozódhatunk a jármű stilizált ikonjáról, amin az alapesetben zöld egységek egy-egy sérülést követően szint váltanak – sárga, narancs, majd vörös árnyalatban pompázva. Talán mondanom sem kell, hogy egy vörös első kerék felfüggesztéssel 4x4-esünk szinte irányíthatatlan, egy „izzó" motor pedig a küzdelem végét jelenti.

Az ár, amit ezekért a „szépséghibákért" fizetnünk kell, az a játék „márkátlansága". A programban ugyanis nincsenek ismert autómodellek, a használható terepjárók tipizáltak. A helyzet nem olyan meglepő, ha tudjuk, hogy az autógyártók manapság nemigen engedélyezik a márkajel feltüntetését, ha termékük a szimuláció során sérülhet, ami viszont elengedhetetlen kell, legyen egy szimulátorban.

Sorra véve a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 terepjárói a következők: Old Timer (felejthető önálló kategória), V6-osok: (4 típussal) Pickup, Sport Pickup, Midsize SUV, Power Pickup, V8-asok: (3 típussal) Pickup, Full Size SUV, Extreme, és a V10-esek: (2 terepjáró) a Sport SUV, illetve az elmaradhatatlan Pickup. A 10 választható jármű teljesítményben, és ezáltal menettulajdonságban markánsan eltér egymástól, amelyet dicséretesen a játék kampányrendszere is figyelembe vesz. Az egyjátékos mód egyetlen nagyszabású kampányként is felfogható, különösen, ha figyelembe vesszük, hogy a szintlépések kizárólag csak az előző szintek teljesítésének függvényében vihetők végbe.

A verseny módjai név szerint a következők: Skill, Navigation, Explore, Discovery, Endurance, Freedom, melyek közül kezdetben csak az első 4 érhető el, és a 10 terepjáró közül is csak 4 vehető igénybe. Óva intek mindenkit a kapkodástól, tessék csak szépen elölről kezdeni a pályákat, ugyanis a nehézség szintenként fokozódik, és nem célszerű rögtön a legkisebb géppel

bemerészkedni a legnehezebb pályára. Ha valaki azonban a felkínált sorrendet betartja, már a 2. és 3. mód teljesítése alatt is 2 új, nagyobb teljesítményű jármű birtokába juthat, amikkel persze sokkal könnyebb a fennmaradó feladatokat végrehajtani.

Sajnos a feladat mindig ugyanaz, ez a műfaj már csak ilyen: megkeresni és megérinteni a navigációs bójákat. A bójakeresést így elsőre sem szabad lebecsülni, ha figyelembe vesszük azt is, hogy a pályák meglehetősen nagyok, a terep pedig nem hétvégi vezetők számára készült. A Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 tényleg nehéz, persze a kezdetekkor még gyerekjáték az egyes feladatok teljesítése. Ezen feladatokhoz a következő segédeszközök állnak rendelkezésünkre:

Skill:
1 bója, csak térkép,
Navigation:
1 bója, nincs térkép, de van iránytű,
Explore:
6 bója bármilyen sorrendben, van térkép és iránytű is,
Discovery:
1 bója, se térkép, se iránytű, csak távolságjelző,
Endurance:
7 bója kötött sorrendben, van térkép és iránytű is.

A térkép természetesen 3D-s, így hozzávetőlegesen támpontot ad a magasságokról is. Az iránytű a műholdas technológia segítségével jelzi a navigációs bója elhelyezkedésének irányát és a hozzá viszonyított helyzetünket. A távolságjelző talán a legkevésbé pontos segítségünk (ez persze szándékos nehezítés), a bójától számított távolságunkból ugyanis csak sejthetjük annak fekvését, és térkép hiányában szinte már természetes, hogy a közelség csak relatív; azt a szakadékot mégiscsak kénytelenek leszünk megkerülni.

A játékhoz meglehetősen sok türelemre lesz szükségünk, a program már „alapban" sem egy száguldós játék, leggyakrabban 1-es vagy 2-es fokozatban fogjuk csak 4x4-esünket túráztatni, a kérdés csak az, hogy felezővel, vagy nélküle. A pályák ugyanis annyira osztottak, hogy szinte sík terepet nem is tartalmaznak. Se szeri, se száma a kisebb-nagyobb domboknak, völgyeknek, illetve szikláknak. Persze találkozhatunk komolyabb hegyekkel is, de az alapszitu mindig az (az első 3 perc után szinte garantált), hogy ugyan a navigációs bója már feltűnt a képernyőnkön, a megközelítése azonban szinte lehetetlen, legalábbis a jelenlegi pozíciónkból. Persze van megoldás, csak ahhoz meg kell kerülni ezt a dombot; meg át kell vergődni a mögötte lévő gödrön; meg fel kell kapaszkodni arra a kis sziklára, ahonnan már bekapcsolt differenciállal már meg is érinthetjük a bójánkat; azaz csak érintettük volna, ha nem csúszunk el mellette egyenesen a szakadék széléig; ahonnan kezdhetjük elölről az egészet. Ha sikerülne, akkor máris jöhet a következő!

Nos, ehhez hasonló a feelingje; ami a lényeg, hogy állandóan fel-le kell váltanunk a sebességfokozatokat, ki-be kell kapcsolgatni a differenciálzárat és a felezőt, és persze mindezek mellett állandóan a terepet kell figyelnünk, akár a felborulás megakadályozása, akár a navigációs bója (egyetlen lehetséges) megközelítésének kiválasztása miatt. Nem egy reflexekre kihegyezett játék a Cabela's 4x4, annyi szent, azonban aki ráérez az ízére, alig tudja majd abbahagyni. Persze kisebb-nagyobb bosszúságokra azért mindenki számítson, például az Endurance kampányaiban, ahol a 7 bója megközelítésének sorrendje már kötött – a West Rock pályát háromszori nekifutásra sem sikerült teljesítenem, aminek oka, hogy mindannyiszor kifogyott az üzemanyagom a 7. bója elérése előtt néhány méterrel!

A pályák nem változnak, azaz ugyanazok minden kampány alatt, a bejárásuk azonban mindig más, a bóják mindig más helyekre kerülnek, ami alapján a játékos szinte minden apró kiszögellést meg kell, hogy hódítson a térképeken – előbb vagy utóbb. A navigációs bóják keresgetése egy idő után azért mégiscsak rutinszerűvé válik, a hegyláncot ugyanis általában csak egyféleképpen lehet meghódítani. És ezen a ponton elérkeztünk a játék egyik kulcskérdéséhez: vajon a folyamatosan megnyíló – és egyre nehezedő – kampányok tudnak-e annyi újat nyújtani, hogy a játékos érdeklődése megmaradjon? A válasz szerintem nemleges: a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 úgy az Endurance szakasz környékén kifullad; itt már a 10 terepjáróból 9 elérhető, egyedül a V10-es Pickup hiányzik csak a gépparkból. A pályákat nagyrészt a játékos ez időre már bejárta, a felfedezés örömén már túljutott, a kihívásokba (értsd: bójakeresés) pedig már egy kicsit belefáradt. Igaz, valamit megérezhettek ebből a Clever's-nél is, hiszen az Endurance előtt teljesített Discovery „jutalmaként" válik elérhetővé először az Area 51 nevű pálya, ami azonban semmi többletet nem tud hozzátenni az eddig megismertekhez, leszámítva persze, hogy azért mégiscsak egy új térképről van szó.

Szerintem a Cabela's 4x4 Off-Road Adventure 2 egy meglehetősen szűk kör figyelmét felkeltő alkalmazás, amolyan ízigvérig terepes szimuláció, szerény gépigénnyel. Stíluskedvelők örömködhetnek a programmal jó néhány játékórát, idegesebb természetűek azonban kerüljék el messzire!

C5

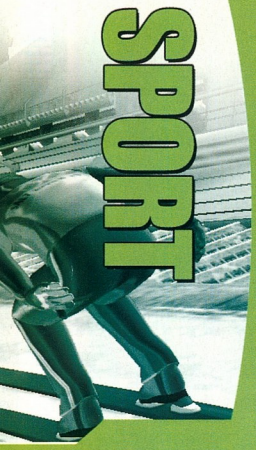
ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII 333Mhz, 32MB RAM, 400MB HDD, Win 95, 8MB 3D videokártya
JAVASLAT: PIII 800Mhz, 64MB RAM, Win ME, 16MB 3D videokártya, amin már 1024x768x32biten is fut
trilinear filterrel és dinamikus vertex bufferrel

Részletes, változatos pályák
Eltalált nehézségi szint
Reális sérülések

Nincs napszakváltás
Kimaradt a többjátékos mód támogatása
Ellaposodó játékmenet

71%



MATT HAYES' FISHING

ELECTRONIC ARTS ● ELECTRONIC ARTS

Az Electronic Arts sport részlege egy ezidáig nem sok babért termő rész felé vette az útját és szorgalmasan fejleszteni kezdte a Matt Hayes' Fishing nevű programot. Amint a névből is kiderül, ezúttal a sporthorgászat rejtelmeibe tehetünk betekintést, melyben a virtuális horgászat nem mindennapi élményeit élhetjük át. Erről nemcsak a különböző technikák gondoskodnak, hanem a környezet realisztikus visszaadása is, valamint a víz alatti történések élethű követése. A halfogást összesen húsz különböző helyszínen kísérelhetjük meg és a nehézségi szint a halak fajtáival együtt változik. Ezenkívül lehetőségünk lesz saját tervezésű horgásztúrákat tenni, a gép ellen játszani, valamint akár a világháló tengerébe is kivetni horgunkat. Valljuk meg, nem mindennapi, hogy valaki otthon a számítógép előtt üldögélve horgásszon, de ha nincs egyéb lehetőségünk, akkor ez is megteszi. Sajnos a boltban nem lehet kapni joystick-hoz hasonló számítógépes horgászbotot ☺ Megjelenés idén márciusban várható.

65 ... Crazy Minigolf
66 ... Jimmy White's Cueball World
67 ... Salt Lake 2002

TARTALOM

TOP 10

1. FIFA 2002	Electronic Arts
2. NHL 2002	Electronic Arts
3. NBA Live 2001	Electronic Arts
4. Champ. M. 2001/2002	EIDOS Interactive
5. Virtual Pool 3	Interplay
6. Links 2001	Microsoft
7. Tony Hawk's 2	Activision
8. Tiger Woods 2001	Electronic Arts
9. Salt Lake 2002	EIDOS Interactive
10. Trophy Bass 4	Sierra

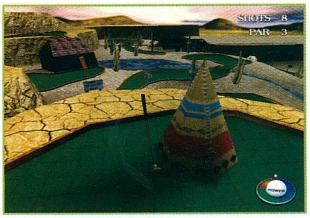
ELŐREJELZÉS

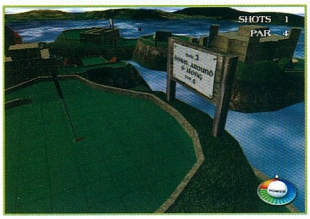
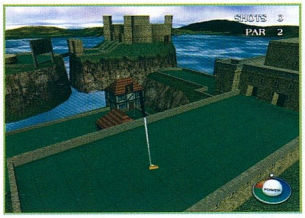
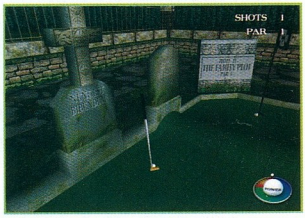
ESPN NFL PrimeTime 2002	2002/02	Konami
Tiger Woods PGA Tour 2002	2002/02	Electronic Arts
High Heat Baseball 2003	2002/03	3DO
Tony Hawk's Pro Skater 3	2002/04	Activision
Championship Manager 4	2002/09	EIDOS Interactive
Euro Tour Cycling	TBA	Akaei
X'treme Roller	TBA	Microids

SEASON TICKET BASEBALL 2003

INFOGRAMES ● OUT OF THE PARK DEVELOPMENTS

Az Infogrames, amint az várható is volt, bejelentette a Season Ticket Baseball következő részét, amiben csapatunk (csapataink) menedzselését még kifinomultabban tudjuk majd elvégezni. Ehhez három szerepkörben állhatunk hozzá. Mint tulajdonos, lehetőségünk van egy nagyobb, avagy több kisebb csapatot, játékost is megvásárolni, gazdasági ügyeiket intézni. Ha pedig ügyvezetőt, vagy menedzsert választunk, akkor mélyebb betekintést nyerhetünk magába a baseballba, meghatározhatjuk a taktikát, vagy meccs közben is adhatunk utasításokat. A szép az egészben, hogy mind a hármat egyszerre is csinálhatjuk. A sorozat legújabb darabja még bonyolultabb alapokon nyugszik, mint az elődök. A játékosok teljesítményére a TV riportok, a többi edző, az ügynökök érdeklődése és egyéniségük is hatással lesz. Ergo a játék még élethűbb formát kap, ezzel kellemes órákat okozva a sportot és menedzselést kedvelő játékosoknak.



CRAZY MINIGOLF

MEGAWARE MULTIMEDIA ● CRYSTAL INTERACTIVE ● WWW.MEGAWARE.NL

A CÍM MAGYAR FORDÍTÁSA AKÁR „GOLYÓS MINIGOLF" IS LEHETNE, UTALVA A MEGCÉLZOTT FELHASZNÁLÓI RÉTEGRE.

Gondolom sokakat meglep, hogy a felénk még nem túl népszerű minigolf már majd' egy évszázados múltra tekint vissza. A kezdetek óta eltelt évtizedek alatt a világ más tájain (főként Angliában és az Egyesült Államokban) igen népszerűvé vált mind profi sportként, mind családi szórakozásként. A Crystal Interactive programja nem titkoltan a játék utóbbi oldalát szeretné megmutatni a Crazy Minigolfban.

A szándék azonban kevés, a siker érdekében bizony tenni is kellene. Nekem viszont szilárd meggyőződésem, hogy a játék fejlesztőinek eszük ágában sem volt megerőltetni magukat – így történhetett, hogy egy rendkívül szürke és unalmas, nem ritkán csapnivaló megoldásokat tartalmazó tucatjátékot adtak ki a kezük közül. Már első pillantásra is látszik, hogy a Crazy Minigolfot az „alacsony ár – ehhez mért minőség" kategóriába szánta a kiadó. Az indítás után rögtön az enyhén szólva is szegényes főmenüben találhatjuk magunkat, intróról még csak ne is álmodjunk. Mivel új játék indításán kívül csak a már megszerzett pályák gyakorlására van lehetőség, a játékmódok és szolgáltatások ismertetésébe nem fogok beleroppanni. Nemhogy hálózati multiplayer, de még egy gépen több játékos funkció sincs, így a dobozon látható „több órás szórakozás az egész családnak" szöveg kissé félrevezető – még ha a családtagok nem is egyszerre játszanak, akkor sem hiszem, hogy akár a legelvetemültebb nagymamák is kibírnának negyed óránál többet ezzel a programmal. Hogy miért mondom ezt? Vegyük csak sorba: elsőként lássuk a játékmenet furcsaságait. A játéktér full 3D, ami szép és jó, ellentétben azzal, hogy a kamerát maximum az ütő körül, egy fix függőleges tengely mentén forgathatjuk az egérrel. Ez több szempontból is vicces: a pályát képtelenség belátni, egy-egy kanyar, süllyesztő vagy rámpa előtt nem szemrevételezhetjük, hogy hová küldjük a labdát. Ha véletlen valami magasabb objektum kerül a kamera és a labda közé, akkor bizony vakon kell ütnünk. Pedig célozni még megfelelő látási körülmények között sem könnyű. Semmi nyilacska, semmi irányzék: csak az ütő, ami együtt fordul a kamerával, meg az ütés erősségének kijelzője. Ilyen körülmények között ember legyen a talpán, aki arra gurít, amerre szeretne.

A tartalmi felhozatal a játszhatósághoz hasonló képet mutat. Már a helyszínek száma sem tűnik soknak (négy, egyenként kilenc lyukkal), és ha ehhez hozzáveszem kidolgozatlanságukat és fantáziátlanságukat, akkor végképp siralmas a helyzet. Hihetetlen, de a pályák egyikén sem láthatunk egy árva animált objektumot sem, holott a mozgó akadályok, mint például a klasszikus szélmalom, szerves részét képezik a minigolfnak. A „fagyott" vízfelület, a tökéletes merevség olyan sivárrá teszi a helyszíneket, hogy akár az első három – a Kalózok, a Vadnyugat és a Kastélyok – is megkaphatná a negyedik, a Temető nevét. Tovább rontja a helyzetet az objektumok kifejezetten alacsony poligonszáma, na meg a minden ötletet nélkülöző pályatervezés, ami könnyen megunhatóvá teszi a játékot. A zene annyira illeszkedik a pályák hangulatához, amennyire a temető a vadnyugathoz, ugyanis minden helyszínen ugyanaz a dallam csendül fel.

A készítők különösen büszkék a realisztikus fizikai modellezésre. Nos, amellett, hogy egy labda mozgatórutinjának megírása nem igényel különösebb megerőltetést egy átlagos programozótól, én azért találkoztam igen furcsa mozgáspályákkal. Ez már csak azért is különös, mert a terep be van rácsozva, tehát elvileg még megfelelő árnyékolás hiányában is látnom kéne a kisebb talajegyenetlenségeket is. Az olyan apró bugokról, mint az ütő leragadása, már szót sem érdemes ejteni – a komolyabb hibák mellett ezek már fel sem tűnnek.

Nagy kár a Crazy Minigolfért, hiszen az egyszerűségben mindig benne rejlik a nagyszerűség ígérete. Az ígéretek azonban önmagukban mit sem érnek, a valóra váltásuk pedig kemény munkát igényel. Ehhez nem fűlött a foguk a játék készítőinek – az eredményt az értékelőboxban láthatjátok.

Immortal

ÉRTÉKELÉS

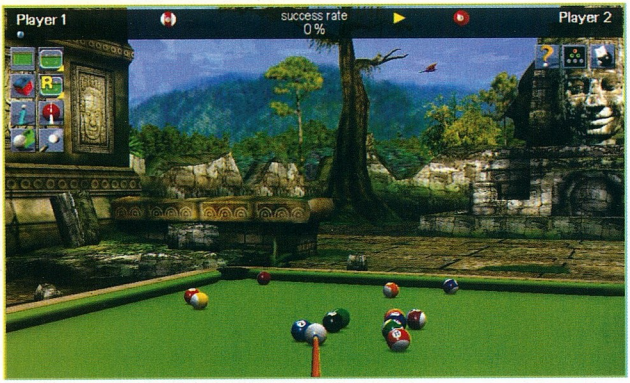
MINIMUM CONFIG: PII-266, 64 MB RAM, DirectX 8.x, 100M HD

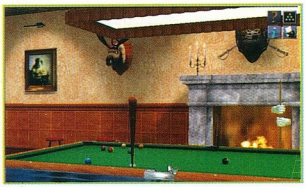
JAVASLAT: a fenti konfig elég, esetleg nem árt némi nyugtatót előkészíteni

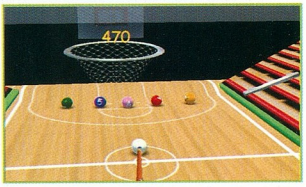
Nem kell többet játszanom vele

Rossz irányítás
Unalmas helyszínek
Gyenge grafika
Tartalmilag nulla

42%







JIMMY WHITE'S CUEBALL WORLD

VIRGIN INTERACTIVE ● ARCHER MACLEAN'S AWESOME DEVELOPMENTS ● WWW.VIE.CO.UK

TARTALMAS ÉS SZÍNVONALAS JÁTÉK AZOKNAK, AKIK SZERETIK A BILIÁRDOT, ÉS AZOKNAK, AKIK CSAK MOST FOGJÁK MEGSZERETNI!

A Jimmy White nevével fémjelzett biliárdprogramok már több, mint egy évtizede hódítanak újabb és újabb híveket a legkülönfélébb számítógépes- és konzolplatformokon. PC-n legutóbb néhány éve a Jimmy White's 2: Cueball mutatta meg, hogyan is néz ki egy tartalmas és színvonalas sportjáték, most pedig itt a folytatás, amely minden bizonnyal tovább öregbíti a sorozat jó hírnevét.

Hasonlóan az előző részhez, ezúttal is egyre komolyabb ellenfelek legyőzésével juthatunk el újabb és újabb helyszínekre, ám míg legutóbb a White-villa szobáit kellett bejárnunk, most a világ legkülönfélébb tájain, igazán egzotikus helyszíneken folynak a küzdelmek. Kezdetben egy szépen berendezett biliárdszobában találjuk magunkat, ám később eljuthatunk egy kis idilli szigetre, a dzsungelben rejlő ősi romok közé, vagy a misztikus Stonehenge kőkörébe. Összesen nyolc színteret fedezhetünk fel, míg elérkezik a végső megmérettetés, ahol magával a mesterrel mérhetjük össze tudásunkat. A grafikai kidolgozottságra egy szavunk sem lehet. A játék támogatja a hardveres T&L-t, ami meg is látszik a fényhatások igencsak színvonalas megvalósításán. A golyók minden helyszínen másként tükröződnek, a szélben lengedező pálmalevelek árnyékainak diszkrét játéka az asztal felületén pedig különösen tetszetős a Desert Island-en. Minden pályán rengeteg, aprólékosan kidolgozott részlet és sok animáció gondoskodik az élményszámba menő környezet megteremtéséről. A játék egészét átitatja valami egészen sajátos humor, ami sokszor ezekben az apró momentumokban nyilvánul meg: gondolok például a biliárdterem pislogó jávorszarvastrófeájára, a trópusi sziget pálmái alatt napozó pingvinre, vagy az asztal körül bóklászó, sajnos már kihalt dodóra. A felsorolást folytathatnám naphosszat, ide véve mulatságos fantázianevű ellenfeleinket is. Ők egyébként csupán szépen animált kézfejükkel vannak jelen, aminek mozgatása azonban olyan kifejező, hogy nem is hiányoznak az ormótlan poligontestek – a készítők nagyon is jól tudták, hogy a kevesebb néha több, és mertek kicsik lenni. A kezek viszont igen nagy változatosságot mutatnak – a szigetlakó Sandy Beach kacsói után igen nagy megrázkódtatást jelentett a dzsungel urának, Hairy Potternek szőrös gorillamancsa. A környezet hangjai is jól eltalálták, tökéletesen illeszkednek az egyes helyszínek egyébként is markáns hangulatához.

Aki a külcsín helyett inkább a belbecsre kíváncsi, az sem fog csalódni: a Cueball World mindent tud, ami elvárható, sőt, még többet is. A négyféle pool változat és a snooker mellett néhány játéktól is belekerült, amiket eredményes biliárdozással aktiválhatunk. Ezek mind igazi „pub-game"-ek: a dartsot gondolom senkinek sem kell bemutatni. A maze puzzles-ben egy táblára felépített labirintus döntögetésével kell egy golyót a bejárattól a kijáratig terelgetni. A stunt tables-nél egészen különleges kialakítású biliárdasztalokon kell különféle feladatokat végrehajtanunk, míg a thumb war igaz infantilis szórakozást nyújt a „hüvelykujj-birkózás" kedvelőinek. A játék fizikai modellje már szinte a tökéleteshez közelít. Az ütések erősségét beállíthatjuk egy skálán is, de a játékélmény szempontjából szerencsésebb az egér lendületes tologatásával lökdösni a golyókat, hiszen így sokkal jobban megközelíthetjük az igazi biliárdozás érzését. A kezdők különféle segítségeket vehetnek igénybe, de a felülnézeti képre még az igazi profiknak is sokszor szükségük lehet, hiszen a szabadon állítható kameranézetek ellenére sem mindig egyszerű átlátni a helyzetet.

Tökéletes játékélmény, színvonalas grafika és egyedi hangulat – ezek jellemzik az új Jimmy White játékot. Ha valaki akár csak a legkisebb késztetést is érzi magában a biliárdozásra, annak csak ajánlani tudom a Cueball World-öt, és biztos vagyok benne, hogy nem fog csalódni!

Immortal

JIMMY WHITE

Jimmy White-ot úgy tartják számon, mint a világ legjobb biliárdjátékosát, aki még sosem nyert világbajnokságot. Bár nem kevesebbszer, mint hatszor játszhatott a legrangosabb döntőben, a címet sosem sikerült elhódítania. Annál inkább a közönség szimpátiáját, minek nyomán „az emberek bajnoka"-ként emlegetik. Pechszériája ellenére a „Forgószél" (Whirlwind) húsz éven át a sportág meghatározó alakja volt. Nevét azonban nem csak a sport, de a számítástechnika évkönyveibe is örökre belevéste a közreműködésével készült biliárdjátékok sikerei nyomán.

ÉRTÉKELÉS

MINIMUM CONFIG: PII-450MHz, 64MB RAM, 3D gyorsítókártya, DirectX 8.x **JAVASLAT:** Ha tökéletesen ki akarjuk használni a lehetőségeket, nem árt egy hardver T&L-t támogató videókártya.

Hangulatos helyszínek
Igényes grafika
Igazi játékélmény

A gép néha sokat gondolkodik

91 %

SALT LAKE 2002

EIDOS INTERACTIVE ● ATTENTION TO DETAIL ● WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

UGYAN SALT LAKE CITYBEN MÉG FEL SEM GYÚLT AZ OLIMPIAI LÁNG, MI MÁR MEGSZEREZHETJÜK VIRTUÁLIS ARANYÉRMEINKET – HAJRÁ, MAGYAROK!

Az időjárás alakulását elnézve nem könnyű eldönteni, milyen évszakban is járunk tulajdonképpen, ám a számítógépes játékkínálat alakulása egyértelműen jelzi: bár a monitoromról ragyogó tavaszi nap sugarai tükröződnek, nincs még vége a télnek. Múlt hónapban egy remekbeszabott síugró-szimulátort mutattam be nektek az RTL Ski Jump 2002 személyében, most pedig, jó két héttel a versenyek kezdete előtt már számítógépeinken üdvözölhetjük a téli olimpia hivatalos játékát, a Salt Lake 2002-t.

A fejlesztő, Attention To Detail igazi ötkarikás specialistának számít, hiszen az ő nevükhöz fűződik a 2000-es Sydney-i játékok számítógépes adaptációja is. Két éve tizenkét sportágban próbálhattuk ki magunkat, ennek tükrében a mostani hatos igencsak soványkának tűnik. A férfi lesiklás, női műlesiklás, férfi síugrás, női akrobatikus síugrás, férfi snowboard párhuzamos óriás műlesiklás és férfi kettősbob mellett még érdekes lehetett volna a biatlon, a gyorskorcsolya vagy a curling is, bár ez utóbbit a játék hivatalos oldalán kipróbálhatjuk, de ez azért nem az igazi. A játékmódokat tekintve elfogadhatóbb képet kapunk: öt nehézségi szinten és négy különböző módon versenyezhetünk. A Freeform Mode tulajdonképpen gyakorlás, itt kedvünk szerint beállíthatjuk a napszakot, az időjárási és látási viszonyokat, hogy bármely versenyszámot kipróbálhassuk gépi ellenfelek nélkül. Az Olympic Mode-ban az ötkarikás játékokon vehetünk részt akár több számban is. Mindig 16 induló között kell diadalmaskodnunk, ha a jól megérdemelt aranyéremmel a nyakunkban szeretnénk végighallgatni nemzetünk himnuszát. Sajnos csak 16 ország színeiben indulhatunk, melyek között hazánk nem szerepel. A Classic Mode-ban három élettel vágunk neki a játéknak. Ha egy sportágban szinten belül teljesítünk, továbbléphetünk a következőre, ám amennyiben elbukunk, azt egy életünk bánja. A végső győzelemhez mind a hat versenyben ötször kell sikert elérnünk. Végére maradt a Tournament Mode, amely egy 16 résztvevős, egyenes kieséses megmérettetés bármely számban, szigorúan éjszaka rendezve.

A Salt Lake 2002 egyik nagy hiányossága a hálózati multiplayer támogatottság teljes hiánya – ez nyilván a játék multiplatform voltának tudható be, csakúgy, mint az idegesítő kurzormozgatós gépelés, ami tipikus konzolos vonás. Egy gépen azért játszhatunk többen is, bár érthetetlen módon itt négyre van korlátozva a játékosok száma, ráadásul ezeknek külön irányítóval kell rendelkezniük (a billentyűzetet csak egyvalaki használhatja). Ez már csak azért is érthetetlen, mert a készítők büszkeségét, az osztott képernyős (na hiszen!) párhuzamos snowboard szlalomot leszámítva minden versenyszámban egymás után következnek a játékosok, így akár 16-an is versenghetnének egyetlen billentyűzettel, mint az RTL Ski Jump-ban.

A grafika ellenben tényleg szépre sikeredett. A T&L-el felvértezett grafikus kártyák képességeit kihasználva nappali, esti és éjszakai megvilágításban is szemrevételezhetjük az eredetiekkel szinte tökéletesen megegyező helyszíneket. Külön figyelmet érdemel a sportolók modellezése, motion capture animációik kivitelezése példaértékű. A versenyzők mozdulataiból és arcjátékából egy-egy próbálkozás után mindig tudhatjuk, hogy mit ért a teljesítményünk. A vizuális élvezeteknek persze komoly ára van: a játék gépigénye nem éppen piskóta, kissé túlzottnak is tartom az elvárásait. A részletes beállítási lehetőségeknek köszönhetően azért a gyengébb gépek tulajdonosainak is van esélyük az élvezhető sebesség elérésére. Hála a remek kameranézeteknek, igazán tévészerű élményben lesz részünk, melyhez hozzájárul a korrekt kommentátor és a valóban nagyszerű zeneválaszték is, utóbbi véleményem szerint a játék legjobban sikerült része.

Az irányításra nem térnék ki részletesebben, minden versenyszám kezelése könnyen elsajátítható, sohasem kell két tűzgombnál többet használnunk, de sokszor egy is elég. Ezzel együtt sem könnyű a játék, még a legkönnyebb fokozaton is nagyfokú összpontosításra és gyors reflexekre lesz szükségünk az igazán jó eredmények eléréséhez.

Végső soron ismét egy színvonalas sportjáték került ki az Attention To Detail műhelyéből, ám a legfájóbb hiányosságokat – a kevés sportágat, a multiplayer hiányát – az audiovizuális élvezetek sem tudják teljes mértékben feledtetni. Ennek ellenére érdemes kipróbálni: ha nem is lesz annyira emlékezetes, mint a Salt Lake-i téli olimpia, a havas sportok kedvelői jónéhány kellemes órát tölthetnek el vele.

Immortal

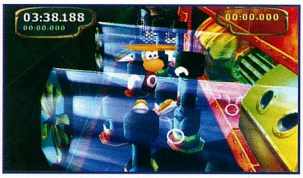
ÉRTÉKELÉS

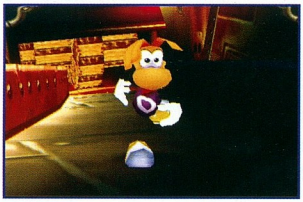
MINIMUM CONFIG: PIII-450MHz, 128MB RAM, 16MB-os videókártya **JAVASLAT:** nem árt egy 800MHz-es processzor és egy 32 megás videókártya a folyamatos játékhoz

Szép grafika
Zenei felhozatal
Egyszerű kezelés

Kevés sportág
Magas gépigény
Hosszadalmas töltögetések

85%





RAYMAN M

UBI SOFT ● UBI SOFT ● WWW.RAYMANM.COM

THIRD PERSON SHOOTER, NÉMINEMŰ KALANDELEMMEL ALÁTÁMASZTVA ALKOTJA A RAYMAN M-ET – AMIT AKÁR NÉGYEN IS JÁTSZHATUNK EGYSZERRE!

1995 a nagy visszatérés éve volt sokak számára. 1986-ban még Commodore-ra, később Amigára (emlékszik még egyáltalán valaki ezen gépekre?) fejlesztett egy játékprogramokat egy kis francia csapat – a Ubi Soft – és értek el nem is kicsi sikereket különböző mókás játékaikkal. Aztán betörtek a piacra a PC-k, és a kis csapat a feledés homályába veszett. Aztán jött '95, és minden megváltozott… Ekkor mutatkozott be a ugyanis nagyközönség számára többek között Rayman is, aki az addig tetszhalottnak hitt Ubi Soft védőszárnyai alól próbálta meg beférkőzni magát a platformjátékosok szívébe. Ami olyannyira sikerült, hogy azt talán még maguk a készítők sem gondolták: a cég kirobbanva az álmos felébredésből mára fő meghatározójává vált a játéktérjesztésnek, 18 országban terjesztve játékokat, és fejlesztve saját játékaikat tovább.

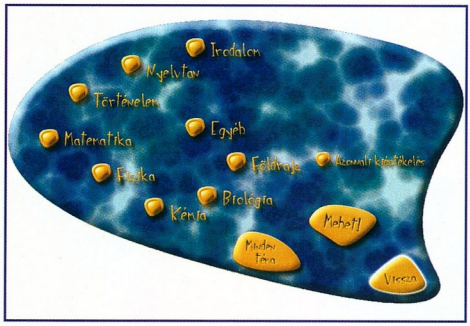
Rayman ötlete egy bizonyos Michel Ancel nevű grafikus agyából pattant ki, aki egy olyan eljárást próbált meg kifejleszteni, ahol egy játék fő karakterének fő végtagjai között nincsenek csontok, vagy inak, sőt: egyáltalán nincs semmi összeköttetés. Így ezt a mókás karaktert már csak néminemű energiával, humorérzékkel kellett felruházni, hogy egy egész történetet és világot köré rakva megalkothassák Raymant. A siker pedig, amit elértek – önmagáért beszél. Sokan megszerették a karaktert a fentebb említett tulajdonságai miatt, így nem meglepő, ha több folytatás is született, melyből szám szerint a harmadik az M, azaz Multiplayer jelzővel felaggatott rész. Azonban nem árt tisztázni gyorsan, mit is takar ez a talányos kifejezés!

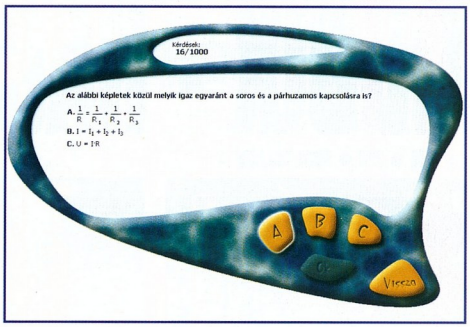
Eddig Raymant kizárólag egyedül tudtuk irányítani, köszönhetően a kötött történetvezetésnek – azonban ebben az új részben ezt akár 4-en is megtehetjük EGYSZERRE, hála az osztott képernyőnek. Internetes és hálózatos játékot tehát, mint olyat, nem takar a misztikus M jelentette Multiplayer…

Ha már többen leülhetünk játszani egy játék elé, akkor elvárható tőle, hogy vidám, szórakoztató, ne túl nehéz, ám mégis megfelelő kihívásokkal teli legyen – lévén ezért voksoltunk rá –, amit a Rayman M tökéletesen tud is vállalni, hiszen nem egy kihívásokkal teliaggatott játékról beszélünk. A család, a haverok és a szórakozás szent kötelékét kívánja megcélozni a program.

A játék alapvetően két részre osztható, amit további két részre tagolhatunk – döntenünk kell, hogy egy vagy többjátékos módban indulunk neki a kalandoknak, illetve hogy akció vagy pedig ügyességi szemszögből vállaljuk a próbákat. A második részt kicsit jobban kifejtve arra szerettem volna utalni, hogy két fajta rendszerben döngethetünk végig a játékon. Vannak az úgynevezett szaladgálós pályák, ahol bármilyen versenyjáték mintájára egy önmagába visszahajló körpályán kell végigszáguldanunk – azzal a különbséggel, hogy jármű gyanánt maximum saját lábunk áll rendelkezésre –, valamint vannak a lövöldözős részek. Itt a feladat általában egy-egy tárgy begyűjtése – közben pedig egy aktuális gonosz likvidálása. Ezek a részek rengeteg sok pályát és feladatot tesznek ki, hiszen van, hogy egy adott helyszínre többször is vissza kell térni más és más apropóból. Amúgy az egész progi a Rayman 2 világában játszódik, tehát a régi játékosoknak visszaköszönhet pár dolog, azonban az újoncoknak sem kell megriadni – nem kötelező az elődök ismerete a játék élvezetéhez. Ami amúgy nem eshet nehezére senkinek, hiszen mind grafikailag (szintén Rayman 2 tulajdonság), mind pedig zeneileg, irányíthatóságban és hangulatában azt nyújtja, amit kell: könnyed, játszható, szórakoztat és kikapcsol.

Bagó Péter





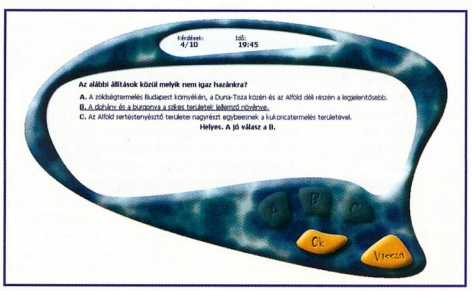
A TUDÁS PRÓBÁJA

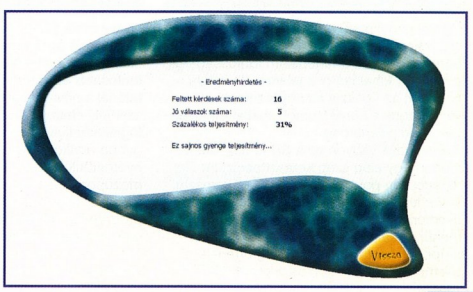
AUTOMEX MULTIMÉDIA ● FRAG ● WWW.AUTOMEX.HU

KÉSZEN ÁLLSZ EGY MINDENT ELDÖNTŐ KÉRDÉSÁRADATRA A TUDÁSOD TESZTELÉSÉVEL KAPCSOLATBAN? AKKOR ELJÖTT A TE IDŐD…

Irodalom, nyelvtan, történelem, matematika, földrajz, biológia, kémia, fizika. Attól függetlenül, hogy ezen sorok olvasója mely korosztályban helyezkedik el jelen pillanatban, talán nem állok messze az igazságtól azzal az állításommal, hogy a fentebb nevezett fogalmak tantárgyi mivolta anno iskolai időkben, igencsak a 'rettegett' jelzővel voltak aposztrofáltak. Persze hozzá lehet állni másképpen is, hogyha az ember kicsit érettebben kezeli a helyzetet, mondjuk úgy, nem kap hideglelést, vagy iskolaundoritszi betegséget egy-egy komolyabb dolgozat közeledtével, főleg, hogy nincsen rajta azon nyomás és kényszer, mint a fentebb említett közintézményben. Mert a tanulási kényszertől elvonatkoztatva lehet érdekfeszítő bármely témakör mélyebb boncolgatása. És itt jön be az életkor kérdése, hiszen megítélés szempontjából nem mindegy, mely évjáratba tartozunk…
Viszont a program használhatóságának szempontjából nézve ezen érték teljességgel lényegtelen, hiszen a cél egy: legyen az egy középiskolás éveiben járó lurkó, aki érdeklődési körét bővítené a megfelelő tudásmennyiséggel, vagy akár egy középkorú illető, ki csupán egynehány adat egyeztetése céljából ül le a monitor elé – mind megtalálhatja számítását az igen frappánsan Tudás próbájaként aposztrofált multimédiás szoftverben. A segítségére a középiskolai tanagyag apraját és nagyját átölelő kérdéskeresztmetszet-hozam lesz, mely rendszerezve, de választásunktól függően ömlesztve is érkezhet az arcunkba. Persze nem kell megijedni, a menürendszer nagyon is átlátható, és amúgy is teljesen egyszerű kezelőfelülettel áll a felhasználó elé – habár gyors leszögezés: ez nem egyenlő a ronda vagy a használhatatlan kifejezésekkel, sőt, épp ellenkezőleg arra próbál célozni, hogy felesleges ikonok, képi megjelenések, túlaggatott kezelőképernyő itt senkit sem fog fogadni – csak az esztétikus és kellemes jegyek mutatkoznak, és természetesen a használhatóság. Mert adva vagyon a fent említett 8 témakör, plusz egy sejtelmesen egyébnek elnevezett kategória, melyek mindegyikében több száz kérdést találhatunk a program bájtjaiban, s melyeket kérésünkre előszeretettel fel is tesz nekünk. Ilyenkor pedig választanunk kell a 3 felkínált lehetséges variáció közül. Miután ráböktünk a vélt, vagy valós válaszra, rövid tájékoztatást kapunk, hogy mennyire álltunk a helyzet magaslatán – azaz eltaláltuk e a helyes választ, avagy nem. Aztán egy kattintás, és máris töltődik a következő kérdés. A helyzetet tovább bonyolíthatjuk bizonyos időkorlát bevezetésével, ami erősen sarkallhatja az ember fiát a gondolkodás feszítettebb tempójával, de természetesen a tesztek előtt gyakorolhatunk a kérdésekre. Ami megegyezően a tesztekkel: kérdés áradatot tartalmaz, csak itt úgymond senki nem veti szemünkre a helytelen válaszokat – még adminisztráció sem készül róla. Hiszen maga az élesben történő válaszolás a gép statisztikai oldalán raktározódik - dátum szerint rendezve teljesítésünk eredményét. A kiegészítő lehetőséghez sorolandó még a nyomtatás lehetősége, amivel akár a kérdéseket, akár a teszteket kinyomtathatjuk, illetve mindez természetesen érvényes a statisztikai oldalra is.
A programot tehát azért is bátran ajánlhatnám mindenkinek, mert jócskán tartalmaz annyi információt, amire azt mondom: ennyi pénzért ez egyáltalán nem drága, sőt. Úgyhogy tessék nyomulni, okosodni, gondolkodni, aztán vinni valamire az életben!

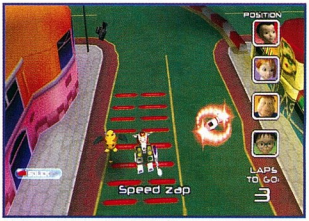
Bagó Péter





CUBIX - RACE 'N ROBOTS

▸ 3DO ● 3DO ● WWW.3DO.COM ◂



Most már elég régre kell nyúlnunk vissza az időben, ha emlékezni akarunk egy bizonyos Vissza a jövőbe című filmre, amiben az időutazások során a főszereplő eljutott a jövőbe, és olyan képzeletbeli tárgyakkal futhatott össze, mint az elhíresült légdeszka, ami sokáig volt beszédtéma közvetlen és távolabbi környezetemben is. Sokáig töprengtünk rajta, hogy vajon mikor jön el az idő, hogy ténylegesen ki lehessen próbálni ilyen eszközöket, és a föld felett lebegve száguldozhassunk a parkban, azonban ennek kiskereskedelmi forgalomba állása attól tartok nem holnap fog bekövetkezni, így maradnak nekünk az ábrándok, vagy éppen a 3DO kiadásában az alábbi játékszoftver.

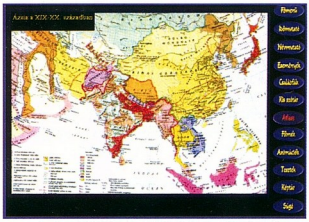
Mert miről is szól a Cubix? Egy nem is annyira távoli jövő képe vetül elénk, ahol a robotok jelenléte szinte hétköznapinak minősülhet, de természetesen csak az emberek irányításának alárendelve! És mint amolyan segédeszközök bármire felhasználhatók – akár versengésre is! Na ez lesz az alapfelállás – tehát versenyeznünk kell a robotokban ülve.

Mint olyan, grafikailag és játékmenetileg inkább a fiatalabb korosztálynak készült a stuff, hiszen az eleinte gyér karakterkínálat és a pályák viszonylag egyszerű vonalvezetése főképp az apróbbaknak kedvezhet. De nekik aztán nagyon! A szülők felé megnyugtató tényalladék, hogy erőszak mint olyan a programban írmagjaiban sem lelhető fel – mindössze a versenyre kell koncentrálni, amolyan szokásos stílusban: körpályán kell adott számú kört futnunk, miközben a pályán szétszórt extrákból szemezgetve állíthatunk csapdát, vagy előnyt kovácsolhatunk belőle. Több játékmód közül is szelektálhatunk, és több hétig nyűhetjük a rejtett extrák elérése végett.

Bagó Péter

A VILÁGTÖRTÉNELEM KRONOLÓGIÁJA

▸ AUTOMEX MULTIMÉDIA ● WOLF STUDIO ● WWW.AUTOMEX.HU ◂



Valami nagysütetű mondandóval szerettem volna kezdeni az alábbi multimédiás szoftver beharangozóját, a történelem fontosságáról, a múltunk kihatásáról a jelenre, de aztán hagytam az egészet az enyészetnek, mondván: maguk a konkrétumok sokkal fontosabbak jelen pillanatban.

Szóval adva vagyon ez a CD lemez, ami az időben egy elég szép keresztmetszetet ölel át, egészen pontosan 5 ezer éven keresztül követhetjük nyomon a történelem eseményeit. Ezt konkrétan az időmutató menüpont alatt találjuk, ahol időrendi sorrendben megtalálhatjuk a világtörténelem eseményeit, uralkodók és a kor híres embereinek életén keresztül. Az eseményeknél gyors áttekintést nyerhetünk háborúkról, békekötésekről és a történelem fontosabb eseményeiről, míg a névmutatónál a névre kattintással a keresett személy életrajza nyílik meg. Ezt össze is foglaltathatjuk a családfánál, ahol a nagyobb uralkodó dinasztiák családfájába nyerhetünk betekintést. Az atlaszok menüpont segítségével különböző korok térképeit tekinthetjük meg, míg a szótár a programban előforduló idegen szavak magyar jelentéseit tartalmazza. Természetesen nem lenne multimédia a program megjelölése, ha nem lenne filmes kategória, ahol híres személyekről és fontos eseményekről készült filmbejátszásokat láthatunk. Továbbá képek és animációk tarkítják még választási lehetőségeinket, minek utána teszt formájában próbára tetethetjük magunkat. A vezérlés pofonegyszerű, hiszen az ikonos megoldásnál még nem tudtak jobbat kitalálni, így ezt a módszert alkalmazták itt is. A programban csupán egyetlen negatívumot véltem felfedezni, mégpedig azt, hogy 2001 szeptemberének krónikájánál nem tesz említést egy PC.GAMES nevű számítástechnikai magazin megjelenéséről...

Bagó Péter

S.W.I.N.E. VIDEOINTERJÚ

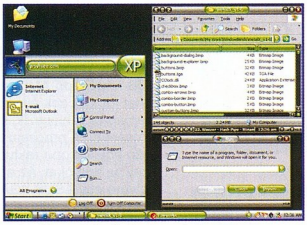
Hazánk új gyöngyszemének, a Stormregion csapatának főhadiszállására nyert bebocsájtást a PC.GAMES TV forgatócsoprtja, és készített tényfeltáró riportot a színfalak mögött kilesve a kulisszatitkokat. A S.W.I.N.E. című program soha, sehol nem publikált részletei elevenednek meg szemeitek előtt, amitől már csak egy kattintásnyira vagytok!

JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK

Az alábbiakban mellékeljük az általunk fellelt összes magyarítást, melyek általában úgy működnek, hogy az eredeti fájlokat kell felülírni velük. Jótanács, hogy mindenképpen készítsünk biztonsági másolatot, mielőtt bármit is megváltoztatnánk, illetőlegesen általában mellékelve vannak útmutatók a file-ok mellé. Kellemes időtöltést kívánunk az immáron magyar játékokhoz is!

WINDOWBLINDS

Röviden a WindowBlinds-ról: Ez egy olyan grafikus modulrendszer, ami lehetővé teszi a Windows alapú operációs rendszerek teljes grafikai kicserélését. A program tartalmaz



már előre elkészített elemeket, ezeket azonban szabadon bővíthetjük az Internetről is, vagy saját magunk is készíthetünk ábrákat. A DVD-re, hogy megkönnyítsük a program használát, most 100 darab, úgynevezett skint helyeztünk, melynek használatához, jó szórakozást kívánunk!

EXTRA JÁTÉKVIDEÓK

Az alábbi 3 méretes videófájlok nézegetése közben ötlött fel bennünk a gondolat, hogy mi lenne, ha magyar szövegű aláfeléssel egészítenénk ki a vizuális élményt, így az angolul nem tudók számára is élvezhetővé válik egy-egy ilyen alkotás. Várjuk véleményeiteket ezen újítással kapcsolatban is! (Anno 1503, New World Order, Paradise Cracked)

Helyesbítés:
A S.W.I.N.E. interjúban Mogyorósi Gábor grafikus és Nádasi Lajos programozó neve megcserélődött. Elnézést kérünk az érintettektől.

DEMO
Battle Realms
Cult
Disciples II
Fairy Tale
Fate
Hot Wheels Mechanix
HoveRace
Knights of the Cross
NASCAR Racing 2002
Mall Tycoon
Mechwarrior 4: Black Knight
Monopoly Tycoon
Microsoft Baseball 2001
Pet Racer
Rock Manager
Ski Jump 2002

VIDEO
C&C: Renegade
Car Tycoon
Cold Zero
Cult
Darkened Skye
ET
Far West
Final Fantasy XI
Global Operations
Hateful Chris 3D
Helbreath
Imperium Galactica III
Jazz and Faust
Kreed
Online Pirates
Red Shark
Star Trek: Bridge Commander
The Thing
Zanzarah

PATCH
Battlecruiser Millenium v1.04
Beach Head 2002 v1.0
Car Tycoon v1.1
Comanche 4 v1.0.1.13
DeerHunter 5 v1.2
Gothic v1.08k
Kohan: Ahriman's Gift v1.3.2
Man of War 2 v1.024
Max Payne v1.05
Max Payne v1.05 (DEMO)
Panzer Elite v1.1
Paris-Dakar Rally 1.03
Return to Castle Wolfenstein v1.1
Ski-Doo X-Team Racing v1.1
Startopia v1.01
Summoner v1.40
The Rage Patch v01
Throne of Darkness v1.10
Tropico v1.07
WWII Online v1.50 Update
Xtreme Air Racing v1.03
Zoo Tycoon v10.8

FREEWARE JÁTÉKOK
Alien Raider
Ata
Betrayal at Krondor
Croc 'n' Frog
Crystal Fighter
Fiend
Giana Sisters
Hornado
Icy Tower
Jetpack
Little Fighter II
Mobility
Pearl6
Possible Worlds
RuneSword
Super Methane Brothers
Titans of Steel

SHAREWARE JÁTÉKOK
3D Blitz
Avernum
Betty Bad
Lawn Mower
Neon
Marbles Deluxe
Stayfire
World Cup Manager 2002
X the Hyper Ball
Zabugorie

MOD - (AQUANOX)
AquaNox Map Pack

MOD - (C&C: YURI'S REVENGE)
Map pack

MOD - (HALF-LIFE)
Oz Deathmatch
Red Justice
Vampire Slayer

MOD - (QUAKE III ARENA)
Invasion
Liquid Carbon
Sidrial
True Combat
Weapons Factory

MOD - (RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN)
Tool SDK

MOD - (STARTOPIA)
The Targatelli Affair

MOD - (UNREAL TOURNAMENT)
Night's Edge
Pearman
Tactical Ops

SHAREWARE UTIL
Advanced StartUp Manager
Angol-Magyar-Német szótár
Annotis Mail
CheatCodeX
Express Thumbnail Creator
FX Movie Joiner
Gphone
Post It
PromaSoft Autoresponder
Surething CD Laberer
Ulead Video Studio
VCDEasy
Virtual CD
Winlogo
WinWAP

TÚLÉLŐCSOMAG

WALLPAPER GYŰJTEMÉNY

JÁTSZD ÚJRA - LODE RUNNER

JANUÁRI HÍREINK

DRIVEREK

KONFIGURÁCIÓ AJÁNLÓ

MINIMUM

CPU:	AMD Duron 1GHz	15.000 + áfa
MOBO:	A7V133-C	25.000 + áfa
RAM:	1 x 128MB Brand PC133	8.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V7100Pro	21.000 + áfa
AUDIO:	SB VIBRA 128 PCI	4.500 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 5400	22.500 + áfa
CD-ROM:	TEAC CD-540E	11.000 + áfa
ÖSSZESEN:		107.000 áfa
MONITOR:	Samtron 76DF DynaFlat	52.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

MEDIUM

CPU:	Intel Pentium 4 1.6GHz	46.000 + áfa
MOBO:	Soltek SL-85DRS	36.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V7700Ti 32MB	28.000 + áfa
AUDIO:	Creative SB Live!	9.500 + áfa
HDD:	Maxtor 40GB 7200 ATA133	25.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	20.000 + áfa
ÖSSZESEN:		184.500 + áfa
MONITOR:	LG 775FT	62.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HIGH-END

CPU:	AMD Athlon XP 1700	36.000 + áfa
MOBO:	SOLTEK SL75DRV2	33.000 + áfa
RAM:	1 x 256MB DDR PC2100	20.000 + áfa
VIDEO:	ASUS V8200Ti200 64MB	53.000 + áfa
AUDIO:	Sound Blaster Audigy OEM	18.000 + áfa
HDD:	IBM [IC35L] 60GB 7200	37.000 + áfa
DVD-ROM:	Pioneer DVD-116	20.000 + áfa
CD-RW:	Plextor PX-W161040A	45.000 + áfa
ÖSSZESEN:		262.000 + áfa
MONITOR:	LG 915FT	109.000 + áfa

KONFIGURÁCIÓ

HARDWARE

MINIMUM

Komplett konfigurációnk legkisebb tagját némileg átszabtuk, és így órajelben már elérte az 1GHz-es határt is…

Az ASUS A7V-E alaplapot ismét félreraktuk, vélhetőleg már örökre, és helyére egy szintén ASUS gyártmányú terméket pakoltunk. Az A7V133-C valamivel frissebb, mint elődje, és így támogatja a 133MHz FSB-n működő AMD processzorokat is, ami későbbi fejlesztéskor jöhet jól. Bár sok értelme nincs, mert a DDR támogatás erről az alaplapról is hiányzik, így a későbbi bővítéskor érdemes az alaplapot is cserélni. A processzort is kidobtuk, és a Thunderbird magos Athlon után egy Duron-t raktunk a helyére, mely pontosan 1GHz-es órajelen szeli az adatokat. Az egységes kép érdekében az ATi RADEON 7200 helyére egy ASUS VGA kártyát szereltünk, mely az NVIDIA GeForce2 MX400 chipre épül, és AGP-V7100Pro néven kapható.

A régi monitorhoz még bottal sem nyúltunk, hisz igen jó paraméterekkel és árral bír ez a készülék. A Samptron 76DF DynaFlat típus tehát maradt, minőségét a közeli rokonságban lévő Samsung monitorok garantálják.

MEDIUM

Közepes konfigurációnkat ismét kibeleztük, hogy radikálisan csökkentsük az árát, a viszonylag jó teljesítmény megtartása mellett!

A processzorhoz nem nyúltunk, mivel még mindig az 1.6GHz-es Socket 478 foglalatba helyezhető változat tűnik a legkedvezőbb vételnek. A remek MSI DM-845UltraARU alaplaptól fájó búcsút vettünk (aki teheti, nyugodt szívvel vásárolja ezt a típust), és helyére a Soltek SL85DRS került, mely a SiS645 chipkészletre épül. Bár ez a termék nem rendelkezik ATA133 és USB 2.0 támogatással, a későbbiekben azonban teletömhetjük DDR333 SDRAM memóriával! Az alaplapcsere magával vonta az ATA133 támogatású 7200-as, 40GB-os Maxtor merevlemez feleslegességét, azonban kellemes ára miatt megkegyelmeztünk neki! A grafikus vezérlőt is érintetlenül hagytuk, hisz jó ár/teljesítménye mellett az ASUS AGP-V7700Ti minőségére sem lehet panaszunk.

Több helyen is akciós áron kínálják most az LG monitorokat, ezért a múlt havi Samsung SyncMaster DynaFlatX 755DFX helyét az LG 775FT típus vette át, mely az akciónak köszönhetően most néhány ezressel kedvezőbben vásárolható meg.

HIGH-END

A 'combos' konfigurációnk sebességét tovább növeltük, hála az egyre kedvezőbb processzoráraknak!

Az Athlon processzorok ára ismét csökkent, ezért az XP 1600+ (1.4GHz) típust lecseréltük az egyel nagyobb, XP 1700+ (1467MHz) változatra! A Soltek SL75DRV2 alaplapot nem piszkáltuk, hisz minősége mellett jó ára is mellette szól. A második kiadású VIA KT266A alapú mobo a szokványos specifikációkkal bír: 3db DIMM foglalat a DDR memóriák számára, 266MHz FSB támogatás, 5db PCI, 1db AGP 4x és 1db CNR foglalat. Az alaplapra a múlt havi GeForce3 Ti200 alapú ASUS AGP-V8200Ti200 típust ajánljuk, mely kellemes ára mellett megfelelő erőtartalékokkal is büszkélkedhet. A nagyobb Ti500 testvér igazán csak azoknak ajánlható, akik 1024x768-as felbontás felett szeretnének játszani. A hanghatásokról ismét a Creative ifjú titánja, az Audigy gondoskodik, de a takarékosság miatt most csupán az OEM változatot választottuk.

Áraink a január végi állapotokat tükrözik.

HARDWARE NEWS

NVIDIA nForce újra?

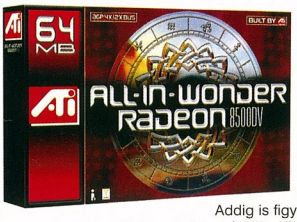
Az NVIDIA egy csöppet befürdött az „agyonintegrált" nForce chipkészletével, melyből a kisebb 220-as jelű már eleve bukott volt. A nagyobb 420-as ár/teljesítmény aránya volt némileg túlzott, hisz az elavult GeForce2 MX ilyen formában a lőtéri vadászkutyát sem érdekelte. De úgy gondolták a fiúk, hogy ha már ennyi időt (és főleg pénzt) beleöltek ebbe a rendkívüli projektbe, akkor már legyen valami haszon, vagy legalább némi bevétel belőle. Ezért készült el hirtelenjében az nForce 415-D, melyből annak rendjemódja szerint szépen kihagyták a grafikus magot! A műtét csak a grafikus magra vonatkozott, tehát az összes többi specifikáció maradt a régi. Az új termék nem csak ezért jelent tényleges veszélyt a VIA és SiS megoldásokra, hanem a korrekt, 30 dolláros ára miatt is. Annak ellenére, hogy még így is drágább a konkurenciánál, a számos újdonság miatt (128 bites, két csatornás DDR SDRAM vezérlő, Dolby Digital hangrendszer) vonzóbb lehet mind a gyártók, mind a felhasználók számára. Ezt a dolgot az Intel mintha eljátszotta volna már egyszer…

Mobil DDR

A VIA Technologies bejelentette az első DDR támogatású mobil chipkészletet. A ProSavageDDR PN266T támogatja a DDR266 (PC2100) memóriákat, így igazán ütőképes rendszereket lehet majd kapni a mobil VIA C3, Intel Celeron és Pentium III-M processzorok segítségével. A VIA PN266 a jelentős teljesítménynövekedés mellett akár 30%-kal kevesebb energiafelvételt is eredményez a ProSavage PN133 típussal szemben. A chipkészlet neve is mutatja, hogy a ProSavageDDR PN266T egy integrált S3 ProSavege grafikus magot is tartalmaz, illetve integrált AC'97 audió, MC'97 modem (opcionális 3Com hálózati vezérlő) és ATA100/66/33 támogatással is rendelkezik a 6 USB port mellett.

ATi - Pá' pá' jurópa

Fél évvel ezelőtt röppent fel először a hír, hogy az ATi Technologies elérhetővé teszi grafikus chipjeit a grafikus gyártók számára. Talán ez volt az előkészítése annak, hogy elhagyja az európai piacot. Szerencsére nem tűnnek el az ATi kártyák a színről, hisz a Hercules vélhetőleg az egész európai piacot le tudja majd fedni. Egy nemrég megkötött szerződés alapján is a Hercules lesz az egyetlen, aki az ATi ALL-IN-WONDER kártyákat forgalmazhatja. A jelek szerint tehát az ATi erősen csökkenti a kiskereskedelmi piaci részesedését, mivel nagyobb figyelmet szeretne szentelni a professzionális grafikus kártyákra (FireGL). Kérdéses, hogy ez milyen hatással lesz a halandók gépeibe szánt grafikus megoldásokra. Remélhetőleg nem a RADEON 8500 volt az utolsó ATi kártya, amit az otthoni gépekben láthattunk…



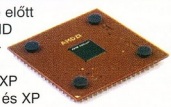
Addig is figyeljük a tajvani gyártósorokon készült, ATi alapú Hercules kártyákat, melyekkel februártól találkozhatunk tömegesen a boltok polcain.

GeForce4 ölő R300?

Egyre több hír röppen fel az ATi új fejlesztésű RADEON 3-as grafikus chipjéről, melyen az ArtX fejlesztőcsapat munkálkodik gőzerővel. A teljes körű DirectX 9 támogatással rendelkező R300 a hírek szerint nemcsak hogy gyorsabb, de még olcsóbb is lesz, mint a GeForce4. Az új chip kapcsán rengeteg találgatás jelent meg (működési frekvencia, rendering pipeline-ok száma), de a végleges specifikációig sajnos a Hannoverben megrendezésre kerülő CeBIT 2002-ig várni kell, ugyanis itt mutatja be az ATi az R300 és RV250 nevezetű termékeit. Ez utóbbi is érdekes lehet, ugyanis az RV250 egy szinttel alacsonyabb kategóriába sorolható. Teljesítményét azonban nem érdemes leszólni, hisz ez a termék az RV200, azaz a RADEON 8500-as alapjaira épül.

Athlon XP 2500+

Különböző források szerint az AMD a második negyedévben kívánja piacra dobni Athlon XP 2500+ jelzésű processzorát, mely már 0,13 mikronos technológiával készül, és a Thoroughbred magra épül. Az AMD szerint az újra áttervezett mag segítségével jelentős teljesítménynövekedésre lehet számítani. Lehetséges, de egyelőre még csak pletyka, hogy a másodlagos gyorsítótár is tovább hízik. Az Athlon XP 2500+ bevezetése előtt még jó néhány AMD Athlon processzorral kell számolni: Athlon XP 2100+, XP 2200+, XP 2300+ és XP 2400+. Ezek a típusok még 0,18 mikronos csíkszélességgel készülnek. Az első negyedév végére az Athlon XP 2200+ jelzéssel ellátott példányok jelennek meg, melyek 1.8GHz-es tényleges órajelen (133MHz x 13.5) működnek.



Duron 1.3GHz

A várakozásoknak megfelelően az AMD január 21-én jelentette be hivatalosan az alsó kategóriás Duron processzorának 1.3GHz-en működő változatát. A Morgan magra épülő CPU még mindig az őskövületnek számító, 0,18 mikronos technológiával készül (a Tualatin magos Celeron 1.3GHz 0,13 mikronos technológiával készül). Ezt a hátrányt vélhetőleg áprilistól csökkenti az AMD, hisz ekkortól térnek át a 0,15 mikronos csíkszélességre. Az 1.3GHz-es Duron processzor ára ezres tételben 118 dollár, vagyis kb. 32e forint.

GeForce 4

Ha minden igaz, akkor az NVIDIA az Egyesült Államokban február 5-én, míg Európában egy nappal később, február 6-án jelentette be hivatalosan az új grafikus chipjét. A GeForce4 az előd hasonlóan szintén 0,15 mikronos technológiával készül, azonban 300/325MHz-es (core/mem) órajellel büszkélkedhet. A grafikus mag hatalmas hőjét az új PBGA tokozás segítségével próbálták mérsékelni, mely egy integrált hűtőbordával is rendelkezik. A referenciakártyákon egyébként BGA tokozású memóriák találhatók. A 650MHz-es (325x2) órajelen működő memóriának köszönhetően 10,4 GB/s-os memória sávszélességgel bír a GeForce4. Az új grafikus chip immáron négy rendering pipeline-nal és pipeline-onként két-két TMU-val rendelkezik. A fejlesztések a Lightspeed Memory Architecture-t, a Occlusion Culling és a Quadcache Architecture-t is érintették, hisz ezen a kártyán már a második generációval találkozhatunk. Az új kártyára várható teljesítménye és a fejlesztések alapján talán a GeForce3.5 név illene a legjobban, viszont az ára bizonyára mindenkit meggyőz arról, hogy ennek bizony semmi köze sincs a GeForce 3-hoz…

PIACI KÖRKÉP

ÖSSZEÁLLÍTÁSUNKBAN HÓNAPRÓL-HÓNAPRA MEGPRÓBÁLJUK BEMUTATNI A KÖZELMÚLTBAN MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZOTT AZON HARDWARE ÚJDONSÁGOKAT, MELYEKET ÉRDEKESNEK TALÁLTUNK, ESETLEG MEGVÁSÁRLÁSRA ÉRDEMESNEK TARTUNK. TEHÁT EZ A ROVAT NEM A NAGYVILÁG LEGFRISSEBB ÚJDONSÁGAIT TARTALMAZZA – ARRA OTT A NEWS – HANEM KATEGÓRIÁKRA BONTVA KÍVÁNJA BEMUTATJA A MAGYAR PIACRA ÉRKEZETT ÚJ TERMÉKEKET. HA EGY TERMÉK MEGÉRDEMLI, TERMÉSZETESEN A KONFIGURÁCIÓ-AJÁNLÓNKBA IS BEKERÜLHET.

EGÉR, BILLENTYŰZET

Aki már unja a nagyon távol keleten összehegesztett billentyűzeteket, azoknak ajánlhatóak a Németországban gyártott Cherry tasztatúrák, melyek nem csak minőségben, de a kialakításban, ergonómiában is eltérnek a hagyományos mosóporoktól – és klaviatúráktól.

A Cherry G83-1300 típuson 19 szabadon programozható és néhány fixen beállított extra gombot is találhatunk. Az USB és PS/2 csatlakozóval ellátott darab ára barátinak mondható, ugyanis csupán 4e forintot kérnek érte.

Hál' Isten már búvároknak is készítenek billentyűzetet. Az ACER 6512 típus érdekessége, hogy immúnis a kávé, üdítő valamint egyéb folyadékokra. Egyszóval vízálló (500 méterig), így ezután akár söröző is nyithatunk gépünk mellett! Az ACER 6512 típust az izmosabb '1000 méteres kvarc' órákkal egy áron, azaz 3-4e forintért kínálják a kereskedők.

A tél az egerek szaporodására is kihatott, ugyanis további két új A4Tech mouse került a boltok polcaira. Az RSFOP35 névre keresztelt cuccos egy szimpla három gombos rádiós, görgős kivitel, mely USB elemfeltöltő adapterrel van felszerelve. Az esetleges zavarok elkerülése érdekében 255 ID kód közül válogat a szerkezet, melyhez egyébként az iWheelWorks programot adják, ami a tökéletes beállításban nyújt segítséget. Az USB és PS2 portra is csatlakoztatható RSFOP35 az összes Windows rendszeren elméletileg (Win95/98/ME/NT/XP/2000).

A WWW35 összesen 7 gombbal (5 + 2 programozható görgető gomb) büszkélkedhet, melyek beállításában az iKeyWorks program nyújthat segítséget. Ez utóbbi segítségével görgetés és zoom funkciót is be lehet állítani az Office97, Office XP vagy az Office 2000 programok alatt.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

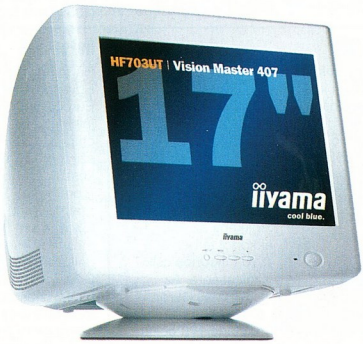
MONITOR

Újabb típussal bővült a hazai iiyama monitorok palettája. A 17" Vision Master Pro 413 Diamondtron képcsöves, és 0.25 képpont mérettel rendelkezik. A közel 37 kilós monstrum 1600x1200-as felbontásban 75Hz-el, míg 1280x1024-es felbontásban 89Hz-el birkózik meg. A horizontális frekvencia 30-96KHz között, míg a vertikális frekvencia 50-160Hz között változhat. A 16" látható méretű felület a jobb láthatóság érdekében, antistatikus és tükröződésmentes.

A másik újdonság a Vision Master 407, mely szintén 17" képmérettel rendelkezik, azonban ebben a kivitelben Hitachi Flat képcső található. A maximális 1600x1280-as felbontásban 72Hz-en, míg 1280x1024-es felbontásban 90Hz-en működik a készülék. A képponttávolság 0.21mm horizontálisan / 0.25mm. A vertikális frekvencia 50-160Hz között, míg a horizontális frekvencia 27-96KHz között változik.

Az LG monitorok most néhány helyen akciós áron kaphatók, de ezek közül is most a FLATRON 775FT típust emelném ki, mely 63e forintért vásárolható meg a kereskedőknél. A 17" képernyős termék 0,24mm képpont távolsággal büszkélkedhet, ami nagyon jónak mondható. A maximális felbontás csupán 1280x1024 60 Hz-en, azonban még így is igen jó vételnek bizonyul. A horizontális frekvencia 30-70KHz között, míg a vertikális frekvencia 50-160Hz között mozoghat.

Aki nagyobb példányokra vadászik, annak a 915FT (110e forintért), vagy az olcsóbb és szerényebb tudású 900B / 995E típusok ajánlhatók, melyek 87e forintos áron vásárolhatók meg az akció keretében!



VIDEOKÁRTYA

Grafikus kártyák terén mintha megállt volna az idő. Jelentős változásokról nem nagyon lehet beszámolni, sőt még jelentősebb ármozgásról sem.

A játékra is alkalmas kártyák alsó határát az NVIDIA GeForce2, GeForce2 MX400, KYRO II és az ATi RADEON 7200 típusok jelentik. Ezek ára még mindig a 20e forintos határ körül mozog. A legdrágább és talán a leglassabb ezek közül az ATi, mely 22-23e forintért vásárolható meg. Ennél 1-2e forinttal olcsóbbak a még mindig legjobb vételnek bizonyuló ASUS vagy más (MSI, stb) minőségi GeForce2 MX400 alapú kártyák. Ezt követik a KYRO II verziók, melyek közül a 32MB-os Hercules 21e, míg a 64MB-os 25e forintba kerül. Ez utóbbi típusok 19-20e forintért is megvásárolhatók, amennyiben a noname gyártók termékei közül válogatunk.

További 10-20e forint ráfordításával két kártya közül válogathat a vásárló: NVIDIA GeForce2 Ti és az ATi RADEON 7500. A nevesebb gyártók NVIDIA GeForce2 Ti alapú, alap (32MB) kivitelű kártyái 29e forint környékétől indulnak a közel 50e forintos határig, ahol már a minden jóval felpakolt kivitelek (Deluxe, vagy VIVO) tanyáznak. Ezeken TV ki/becsatlakozók, TV tuner kütyük és egyéb nyalánkságok is találhatók. Az ATi RADEON 7500 valamivel magasabb, 35e forintos ártól indul, melynek oka a dupla akkora, 64MB DDR memória. A magasabb induló ár ellenére még mindig olcsóbb 2-3e forinttal, mint egy hasonló kiszerelésű GeForce2 Ti kártya! A két grafikus vezérlő közül nehéz a választás. A jobb támogatottság és játékok alatti használhatóság szempontjából talán a 32MB-os NVIDIA GeForce2 Ti, azonban akinek a jobb képminőség fontosabb, annak az ATi ajánlható. Sebességben az ATi igencsak ingadozó, hisz hol gyorsabb, hol lassabb a konkurenciánál (vagy fordítva?).

Aki 50-70e forintot is kiadna egy grafikus kártyáért, annak ismét egy ATi és pár NVIDIA GeForce3 Ti200 alapú szerkezet ajánlható. A legolcsóbb ismét az NVIDIA, ahol is a kezdő ár az Abit jóvoltából akár 45e forint körül alakul (64MB, csupasz kivitel). A nevesebb gyártók termékeiért ennél akár 10e forinttal is többet kell kiadni. A felső határt ismét a fullos ASUS Deluxe kivitel jelenti, mely 65e forintba kerül. Ennél 2-3e forinttal olcsóbb csak az ATi legcombosabb RADEON 8500-as vezérlője, melyen egy TV kimenetet is találhatunk. Akinek elég az Abit minőség, az nyugodt szívvel válassza a 45e vagy a 48e forintos (TV kimenet) kiviteleket. Aki 55-65 ezer forintot is rászánna egy kártyára, az bajban lehet, hisz a RADEON 8500 ilyen áron igazán jó vételnek minősül…

SZÁMÍTÓGÉPHÁZ

Az Azona névvel a tapasztaltabb vásárlók billentyűzeteken, egereken, hangszórókon is találkozhattak már. Persze ezek mellett még Azona tápokkal és házakkal is össze lehet futni. Ez utóbbi termékek között hazánkban újdonság lehet a „Royal" és a „Mask" sorozat mellett a „Class" széria is, mely egyszerű és igényes külsőt kapott. A „Class" sorozat jelenleg négy tagból áll (microATX, ATX, P4 és Desktop), melyek közül a P4 változatban egy 400W-os táp szunnyad. A kisebb testvérek csupán 300W-ot kaptak a mellkasukba. További előnye a P4 változatnak, hogy egyedül ebbe lehet 4db 5,25-ös eszközt pakolni, a már szokványos további két látszó és két rejtett 3,5-ös hely mellett.

Új Codegen házak is kaphatók hazánkban, melyek közül most a 6039L típus hódít. A midi ATX 2 toronyban 300W-os ATX2 tápegység lapul, és az 500x182x425mm méreteiből adódóan 4db 5,25-ös és 2db 3,5-es meghajtót szerelhetünk a gyomrába. A levehető előlapoknak köszönhetően igazán könnyen szerelhető ez az esztétikusan kivitelezett ház is, melyet még porvédelemmel is elláttak.

Egyre több boltban tűnnek fel az Enermax tápok is, melyek közül akár 550W-os durvaságok is megvásárolhatók. A több mint 45e forintos árért cserébe aranyozott hűtőrácsot, 6 tűs AUX és 4 tűs + 12V csatlakozókat, FM (ventilátor sebesség) és TC (hőmérséklet) ellenőrző funkciót, valamint zajtalan, hosszú élettartamot kapunk cserébe.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

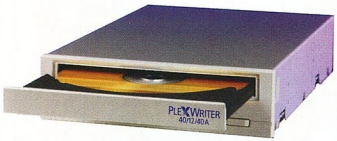
KOMMUNIKÁCIÓ

Több hazai üzletben is kaphatók már egy ideje a Planet hálózati eszközök, illetve modemek. Ezek a termékek minőségük és szolgáltatásuk alapján a középkategória felső rétegébe pozícionálhatók, azonban áruk ehhez képest alacsony, így jó vételnek minősülnek. A Planet modemek között találhatunk külsőt (ME-560R, ME-560T), illetve belsőt (MI-560R, MI-560E) is. A négy közül általában a két Rockwell chipre épülő („R" jelzés utal erre) kapható hazánkban, melyeken vonal, telefon, hang, mikrofon kimenetek találhatók, illetve a külső hangtekerővel is büszkélkedhet. A következő szabványokat ismeri: ITU-T V.90, ITU-T V.34bis, V.34, V.32bis, V.32, V.22bis, V.23, V.22/Bell 212A, V.21/Bell 103 (hibajavítás MNP/4 &V.42, adattömörítés MNP/5 & V.42bis).

Természetesen faxolni is lehet a szerkezetekkel, 1200-14400bps sebességgel. Akinek egy jó hálózati kártyára fáj a foga, annak nyugodt szívvel ajánlható a Planet ENW-9501+ típus, mely DEC chipre épül. A 10/100-as UTP PCI kártya közel 9e forintba kerül, ami kedvezőnek mondható.

CD, CD-ÍRÓ, DVD

Ha minden igaz, akkor talán már a hazai boltok polcain is feltűntek az első 40x-es írásra is képes Plextor termékek. A PlexWriter 40/12/40A meghajtó tehát 40x írásra, 12x újraírásra és 40x olvasásra képes. A nem gyenge cuccos írásvédelmét a BURN-Proof, PowerRec II (a Plextor által optimalizált íráshiba-csökkentő technológia) és a VariRec (változtatható felvételi mód) technológiák segítik. A dobozos verzióban a belső, tálcás rendszerű PlexWriter 40/12/40A meghajtó mellett 5db üres CD-R, 1db üres CD-R/W lemezt, CD-író szoftvert (Nero + InCD, PlexTools), 16 nyelvű leírást, rögzítő csavarokat, E-IDE (ATAPI) és audió kábelt találunk. A PlexWriter 40/12/40A 120ms elérési idővel és 4MB buffer mérettel rendelkezik. A termék két év garanciás szolgáltatással kerül a magyar piacra.

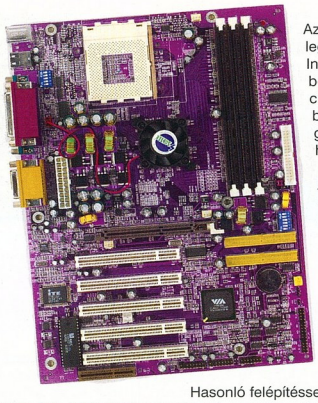


A DVD-ROM meghajtók most virágkorukat élik, amit a hatalmas választék is bizonyít. A választás viszont nehéz, ezért érdemes jobban megvizsgálni, hogy ki mit tud. Egy külföldi összehasonlítás szerint a Sony DDU1621 (18e forint) nevezhető a legjobb vételnek. Ezt a címet a csendes működésével (csak a felpörgetés hangos picit), kisebb méretével, tökéletes és gyors olvasásával vívta ki. A

(Sony DDU1621 után szabadon) is meglepően jól szerepelt (17e forint), bár kicsit hangosabb volt a győztesnél, de még ez sem volt igazán zavaró. Ez után az ASUS DVD-E616 (19e forint) és a Toshiba SD-M1612 (22e forint) következett, melyek nem rendelkeztek kirívó hibákkal. A Panasonic SR-856B és SR-8587 típusok viszont már tényleg zajosak és csak azoknak ajánlott, akik főleg DVD olvasásra használják, mivel a rosszabb minőségű CD lemezeket nem igazán szeretik. Sajnos az LG és Pioneer kimaradtak a tesztből.

(Forrás: Ramiris Rt.)

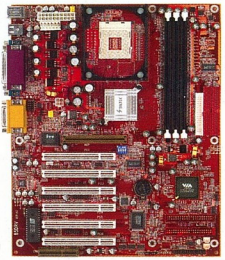
ALAPLAP



Az alaplapok között most a P4 fronton van a legnagyobb harc, melyben a VIA, SiS és az Intel a legnagyobb résztvevő. A SiS nagyon belehúzott, amit az új DDR333 támogatású chipkészleteinek köszönhet. A siker kezd beérni, ugyanis egyre több neves alaplap-gyártó adja be a derekát, és lázasan hegeszti már a SiS 645 alapú mobokat.

Az egyik ilyen gyártó az MSI, mely a 645ULTRA néven dobta ki a SiS alapokra épített Pentium 4 lapját. A Socket 478 foglalat mellett található a 3db DIMM slot, amibe maximum 3GB DDR333 / DDR266 / DDR200 SDRAM memóriát lehet pakolni. A SiS 961 MuTIOL Media I/O chipkészlet legnagyobb gyengesége talán az ATA 100/ 66/33 támogatás, hisz a konkurencia már ennél jobb (?) alternatívát is kínál, az ATA133 személyében.

Hasonló felépítéssel bír a Soltek SL85DRS2 alaplap is, amin szintén 3db DIMM foglalat található, melyekbe összesen 3GB-nyi DDR333 / DDR266 vagy más néven PC2700 / PC2100 SDRAM pakolható. Az MSI alaplappal szemben ezen a kivitelen 6db PCI slot terpeszkedik a szokványos AGP4x port mellett. A Soltek alaplapon is BIOS-ból tekergethetjük az FSB és VCore értékeket, és típustól függően a Smart kártyaolvasó mellett akár AC'97 codec is található.



A vérbeli Intel vonalat követő egyedek vélhetőleg a SiS, ALi és VIA termékeket nagyívben kerülik, és csak Intel alapú alaplapokra csapnak le. Nekik ajánlható az Intel új referencia alaplapja, a D845BGL, mely a új DDR támogatású i845D chipkészlet köré épül. A moboba összesen 2GB-nyi memóriát rakhatunk, és a 6 USB port mellett egy integrált hangkártyát és egy integrált 10/100-as hálózati vezérlőt is találhatunk.

Az AMD vonalon is van újdonság, amit az Abit KR7A is jól mutat. Az alaplap a VIA KT266A / VT8233A párosra épül, melyek közül az utóbbinak köszönhetően az alaplap már támogatja az ATA133 szabványt is! A főbb specifikáció nem változott, így a Socket A foglalatba AMD Duron és Athlon processzorokat is illeszthetünk, melyek akár 266MHz FSB-vel is működhetnek. A memóriatámogatás is maradt a jó öreg DDR PC2100 / PC1600, viszont a mobon 4 DIMM foglalat található, melyekbe összesen 4GB-nyi memóriát lehet pakolni! Az alaplap csupán 30e forintba kerül, de akinek ez kevés lenne, az választhatja a valamivel drágább RAID vezérlős változatot is.

Az igazi nagy durranást azonban az új VIA KT333 chipkészletre épülő alaplapok jelentik, melyek közül elsőként talán a Soltek SL-75DRV5 került hazai piacra. A VIA KT333 + VT8233A chipkészlet a Socket 462 Athlon XP, Athlon és Duron processzorok befogadására alkalmas (266/200MHz FSB). Az újdonság azonban, hogy akár DDR 333 memóriákat is helyezhetünk a 3db DIMM foglalatba. A VIA VT8233A chipnek köszönhetően az alaplap akár ATA133 szabványú merevlemezekkel is megbirkózik. A BIOS-ból állítható FSB és Vcore mellett az AGP és DIMM feszültséget is lehet tekergetni ezen a nagyon lila mobon.

Akinek csak az ATA133 és a lila szín a fontos, az nyugodtan választhatja a Soltek SL-75DRV4 és SL-75ERV kiviteleket. A VIA KT266 + VT8233A chipre épülő alaplapok között a különbség, hogy a DRV4 AGP Pro, míg a másik 6db PCI foglalattal büszkélkedhet.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

SZUPER ÁRAK 2002-BEN IS!

ZENITH

- Intel Pentium4 processzorral
- Intel D845WN alaplap
- Ultra DMA100, AGP 4x, Socket 478
- 40GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- GeForce2 MX400 64MB + TV OUT
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

ZENITH számítógépbe a legnagyobb teljesítményű Intel Pentium4 processzort, és a legújabb Intel alaplapot építettük bele. A 64MB-os VGA kártya, a 40GB-os merevlemez a maximális elvárásoknak is megfelel. Ha kompromisszumoktól mentes igényei vannak, ezzel a géppel a számítástechnika legfelső kategóriájába léphet! Eljött az ideje, hogy Pentium4 számítógépet vásároljon!

- Intel Pentium4 1600MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- On-Board AC'97 hangk.

169.900 Ft

- Intel Pentium4 1800MHz
- 12x DVD meghajtó
- SoundBlaster Live! hangk.

199.900 Ft

XPLORER

- Intel Celeron processzoral
- Ultra DMA100, AGP 4x
- 40GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- On-Board AC'97 hangkártya
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Fax modem 56kbps V90
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

XPLORER egy átgondoltan kialakított játék- és munkagép nagyteljesítményű Intel Celeron processzorral. Ezzel a géppel minden játék és felhasználói program kiváló teljesítménnyel futtatható. Bármely konfigurációt választja, meglátja, hogy a gép hosszú időn át minden igényét méltányos áron kielégíti.

- Intel Celeron 900MHz
- 52x CD-ROM meghajtó
- GeForce2 MX200 32MB

99.900 Ft

- Intel Celeron 1100MHz
- 12x DVD meghajtó
- GeForce2 MX400 64MB+TV OUT

119.900 Ft

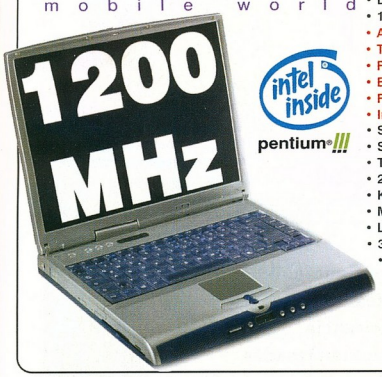
BASE

BASE számítógépet azoknak ajánlom, akik egy olcsó, de bármely Windows alapú irodai alkalmazás futtatására alkalmas számítógépet keresnek. A gép memóriája és merevlemeze elegendő kapacitású a legtöbb program számára. A CD-ROM meghajtó, a hálózati kártya és a Fax Modem segítségével az InterNet elérése, Multimédiás alkalmazások futtatása, Fax küldése és fogadása azonnal lehetséges.

- Intel Celeron processzor 600MHz
- 128MB SDRAM
- 15GB merevlemez
- 52x CD-ROM meghajtó
- SiS630 videóchip
- Ethernet 10/100 hálózati kártya
- Fax Modem 56kbps
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- On-Board AC'97 hangkártya
- ATX miditorony
- Genius 3 gombos görgős egér
- Angol vagy Magyar billentyűzet

69.900 Ft

GERICOM mobile world



- 14.1" TFT XGA aktív színes kijelző (1024x768)
- VIA chipset, 256k Cache Pentium III processzorban
- 8x sebességű Toshiba DVD meghajtó
- DJ Funkció (közvetlenül vezérelhető CD lejátszás)
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- ATI RADEON 32MB VGA
- TV-OUT (RCA) kimenet
- Fax Modem 56k V90 beépítve
- EtherNet 10/100Mbit beépítve
- FireWire IEEE 1394 beépítve
- Infra Port, 2 USB port
- SoundMAX Digitalis 3D hangkártya
- Sztereó nagyteljesítményű hangszórók
- Touch Pad scroll gombbal, Windows billentyűzet
- 2x Type II vagy 1x Type III PCMCIA csatlakozó
- Külső soros, párhuzamos, monitor, PS/2 port
- Mikrofon és hangfal csatlakozó
- Li-Ion SMART akkumulátor
- 308mm x 268mm x 39mm, 3kg, metál színben
- 12 hónap garanciával

SUPERSONIC 2

- Intel Celeron 1000MHz
- 8GB merevlemez
- 128MB SDRAM
- S3 Twister VGA

299.900 Ft

- Intel Pentium III 1100MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- S3 Twister VGA

359.900 Ft

- Intel Pentium III 1200MHz
- 20GB merevlemez
- 256MB SDRAM
- ATI RADEON 32MB VGA

409.900 Ft

- Intel Pentium III 1200MHz
- 30GB merevlemez
- 512MB SDRAM
- ATI RADEON 32MB VGA

439.900 Ft

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!

Design by Laza

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombat-Vasárnap: ZÁRVA
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig.
Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Az árak változtatásának jogát fenntartjuk.

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477## ACOMP Számítástechnikai Kft.

PROCESSZOR

Érdekes, hogy a legtöbb hazai üzletben a Duron processzorok kínálata általában 1GHz-ig terjed, annak ellenére, hogy már rég az 1.1GHz illetve 1.2GHz-es órajelen futó példányokat kéne a népre erőltetni. Mindenesetre az 1GHz-es modell ára a teljesítményéhez képest korrekt, hisz csupán 15e forintot kérnek érte. Az 1.1GHz-es változat további 5e forinttal kerül többe, míg az 1.2GHz-es típus 23e forint környékén kapható. A Celeronok között még mindig az 1.2GHz-es, Tualatin magos változat a király, igaz, ezért 26-27e forintot is elkérhetnek. Az egész Celeron–AMD árharcra jellemző, hogy az azonos órajelű AMD processzorok eggyel alacsonyabb Celeron processzor áráért kaphatók. Ezért az alsó kategóriás gépekbe nyugodt szívvel ajánlhatók az AMD processzorok, hisz teljesítményük és áruk is verhetetlen.

A felső kategóriás processzorok között sem volt jelentős változás, hisz az árlistákban újonnan megjelenő Pentium 4 2.2GHz-es modell nem sok vizet kavar 220e forintos árával. Megjelenése egyelőre csak a 100e forint környékén kapható típusokra volt hatással. Az alacsonyabb árfekvésű modellek mintha bebetonozták volna magukat, és áruk csupán kis mértékben változott… Néhol felfelé. A legkisebb órajelű változatot érdemes elfelejteni, hisz a Socket423-as 40e, míg a Sockeg478-as 45e forintba kerül. Ha már valaki P4 processzort szeretne venni, akkor talán az 1.6GHz-es változat ajánlható 46e forintért. További 10e forintos lépésekben találhatók a magasabb órajelű változatok, egészen 1.9GHz-ig, utána ugyanis hatalmas ugrásokkal következik a két csúcsmodell. Az AMD vonalat ennél jóval barátságosabb ár jellemzi, hisz a jelenlegi Athlon XP 1800+ (1533MHz) csúcsmodell csupán 48e forintba kerül. Ajánlott vételnek mégis az XP 1700+ (1467MHz) nevezhető a maga 36e forintjával, hisz majdnem azonos áron kapható az XP 1600+ (1400MHz) típussal (33e forint). A régi Thunderbird magos típusok is megvásárolhatók még, melyek ára ha nem is zuhant a béka hátsója alá, mégis jó biznisznek bizonyulnak.

Akinek igazán tökös kis processzora van, és szeretné kicsit lejjebb vinni a lázát, annak ajánlható a GlobalWIN TAK68 hűtője, mely nagyban eltér a megszokott felépítéstől. Ezen a terméken ugyanis két ventilátor is található, melyek a borda két szélén helyezkednek el. A ventilátorok egyenként egy sor golyós és egy sor csúszócsapágyazással vannak ellátva, áramfelvételük közös, és az alaplapra csatlakoztathatók. A ventilátorok 4700rpm sebességgel pörögnek, és ennek ellenére csupán 37dB-es zajt csapnak. A gyártó minden különösen melegedésre hajlamos processzorhoz ajánlja a TAK68 hűtőt, így igazán jó választás lehet az új Athlon XP típusokhoz, egészen 2.1GHz-ig.

(Forrás: Kelly-Tech Kft.)

HANGKÁRTYA

Aki külső alapján választ hangrendszert, annak érdemes közelebbről is megismerkednie az Altec Lansing 4100 típussal, mely igazán dizájnosra sikeredett. A 4db szatellit és egy darab mélysugárzóból álló szett összteljesítménye 70W (RMS). Érdekessége, hogy nem csak a szatellit sugárzókban található két (alumínium bevonatú) hangszóró, hanem a mélyládában is. A két darab 13cm-es mélysugárzó (?) elviekben már 30Hz-es hangokkal is megbirkózik, azonban a valóságban kb. +10-20Hz-cel feljebb kezdenek csak szuszogni a szerencsétlen sugárzók. Akinek tetszik a „loudness"-es kiemelés (mély/magas), azoknak bizonyára tetszeni fog ez a rendszer is.

Ha már valaki egy Creative Audigy hangtárcsát vásárolt, akkor mellé igazán jól mutat egy szintén Creative gyártmányú hangrendszer is. A legfullosabb cucc az Inspire 5.1 5700, mely 5+1 hangszóróból áll. A mélysugárzó 30W RMS teljesítménnyel, a center szatellit sugárzó 21W RMS teljesítménnyel, míg a többi négy szatellit sugárzó 7W RMS teljesítménnyel bír egyenként. A rendszer 35Hz–20.000Hz között szólal meg (vélhetőleg +/-3dB), és a jel/zaj viszony értéke 76dB (??). A Dolby Digital 5.1 és DTS rendszert (optikai, digitális DIN, S/PDIF, mini jack DIN) a mellékelt távirányítóval is irányíthatjuk. A komplett Inspire 5.1 5700 ára igen borsos, hisz közel 100e forintba kerül!

A kisebb Inspire 5.1 5300-as rendszer hasonló felépítésű, csak kisebb teljesítménnyel bír. Az öt szatellit sugárzó teljesítménye 6W RMS, illetve a fa mélyládát is csupán 18W RMS kelti életre. Ennek megfelelően a frekvenciaátvitel is változik, hisz így csupán 47Hz-től indul a rendszer. A kisebb testvér jóval kedvezőbb, 35e forintos áron szerezhető be a kereskedőknél.

Remacomp

- Komplett konfigurációk igény szerinti összeállítása
- Teljeskörű garancia
- Hardware szaktanácsadás
- Használt alkatészek beszámítása
- Igény szerinti házhozszállítás

1032 Bp. Kiscelli u. 10. Tel.: 240-24-27

ATI RADEON 8500

Az Ati a Radeon 8500-zal bizony nem tett rossz lóra. A GF3 Ti500 killernek kikiáltott kártya első gyermekbetegségeit kinőve és az új driverekkel felvértezve komoly konkurenciát állíthat az nVidia üdvöskéjének mind a képminőség, mind pedig a teljesítmény terén. Az új meghajtó programokban már kijavították az igen érdekes képet elővarázsoló, Quake3 motorra vonatkozó „optimalizációkat", így kiváló képminőséget és megfelelő sebességet kapnak az új drivert felinstalláló játékosok. A másik fontos újítás a Smoothvision bekapcsolhatósága Direct3D alatt, amit egy igen széles, hatfokozatú skálán szabályozhatunk. Az nVidia chipektől eltérően itt lehetőség van egy köztes, 3x élsimítás beállítására. Mindez igen jót tesz a képminőségnek, de sajnos a teljesítmény indokolatlanul nagyfokú visszaesésével jár, így Direct3D alatt a 2x Smoothvision a legésszerűbb kompromisszum. OpenGL alatt viszont bátran használhatjuk a 4x FSAA beállítást az anisotropic textúraszűréssel párosítva, mivel ez a kombináció mind képminőségben, mind pedig sebességben nagyon ott van. Főleg az anisotropic szűrés hoz igen látványos javulást, a textúrák nem lesznek annyira homályosak, mint azt a bilinear-trilinear filtering kapcsán már megszokhattuk. A kártya a 29" Philips tévére igen szép, színekben gazdag és kontrasztos képet rak ki; azért így egészen más élmény este a Wolfeinstein3D-vel nyomulni:)). Azért itt a Wolf3D kapcsán megjegyezném, hogy bár a setupban lehetőség van a Truform bekapcsolására, gyakorlati hasznát én nem nagyon láttam az egésznek, mert a geometriai részletesség egy fikarcnyit sem változott (vagy csak én vagyok teljesen vak). Nem mintha így gond lenne a részletességgel, de azért mégis... hadd legyek egy kicsit telhetetlen. A program teljesen játszható volt 1600*1200, high quality beállítások mellett, bár én jobban preferálom az 1024*768, 4xFSAA módot. Pár szó a vaságyról és a „pici puha párnácskáról", amelyek segítségével a kártyát teszteltem. WindowsXP azért, mert kihasználja a SIMD optimalizációban rejlő lehetőségeket, emellett mellékesen stabil is:). A KT266A készletes EPoX alaplapban egy AthlonXP 1600+ feküdt, 256MB DDR memória társaságában, így talán nem ezek az elemek jelentik majd a szűk keresztmetszetet. Egy ilyen trió igazán illik ehhez a felsőkategóriás kártyához, ha azt akarjuk, hogy kifuthassa magát. A stabilitással nem volt gond, a tesztek alatt a gép egyszer sem fagyott ki, és egy 10 órás 3Dmark2001 loopot is ledarált a végén. A

kártya húzhatóságáról túl sok jót nem tudok mondani, 285/285MHz volt az a határ, ahol a cucc még stabilnak mutatkozott, e felett már kiakadoztak a programok, és a WinXP is sűrűn resetelt :). Mindenesetre a tesztek nagyon tanulságosnak bizonyultak, FSAA nélkül a kártya bármelyik Ti500-al szerelt board mellett megállja a helyét, viszont D3D alatt a Smoothvisiont bekapcsolva igen jelentős hátrányt szenved el. A másik furcsaságot az Aquanox demója alatt produkálta, a kép összevissza szemetelt, cserélgette a színeket, stb. A lapon valahol megtalálható táblázatokból pedig mindenki levonhatja a saját következtetéseit. Végszóként csak annyit tudnék hozzátenni, hogy a kártyában hatalmas potencia rejlik, csak az Ati programozóinak kéne már egy kicsit összeszedni magukat, és valami igazán kiemelkedőt alkotni a meghajtók terén. De ha ez megtörténik, akkor ez a kártya a GF4-ek elterjedéséig nem egy kellemetlen órát fog az nVidia marketingeseinek szerezni.

papabear_TM

3dmark2001

1024*768	275/275 MHz	7708
1280*1024	275/275 MHz	6139
1600*1200	275/275 MHz	4699
Smoothvision 2x	275/275 MHz	3856
Smoothvision 4x	275/275 MHz	2022

DroneZ

1024*768	121 fps	no FSAA
1280*1024	105 fps	no FSAA
1600*1200	60 fps	no FSAA

Vulpine

1024*768	51 fps
1280*1024	34 fps
1600*1200	31 fps

Quake3 (minden full)

1024*768	152 fps
1600*1200	110 fps

JAZZ J9940

Igazi bika hangrendszert sikerült a szerkesztőségbe szereznünk, a 2 első, 2 hátsó, egy középső hangszóróból (20W) és egy 100W-os mélynyomóból álló szett igencsak jól teljesített tesztjeinken, a környékünkön lakók nem kis ámulatára. A terméket főként HDTV-re, DTS-re, valamint AC3-as hangzású rendszerekre tervezték, és ha szeretnénk igazi hangot kicsikarni belőle, akkor nem árt egy jobb erősítővel is rendelkeznünk. A hatás nem marad el, ám érdemes a kipróbálás előtt azért elég halkra állítani a ketyerét, továbbá a subwoofer se a maximumot adja ki, mert esetleg széteshet a ház ☺. Azért ennyire nem komoly a cucc, de az biztos, hogy jó pár embert ki lehet vele űzni a határba, egyszóval jobb a békesség.

Amennyiben nem DVD-s, házi mozis vagy hasonló célokra használjuk, hanem a PC-hez szeretnénk csatlakoztatni, ne felejtsük el, hogy 5.1-et támogató, olyan csat-

lakozókkal ellátott (3) hangkártyával kell rendelkeznünk, másképpen nem sok hasznát látjuk majd az összeállításnak. Kipróbáltuk filmekkel, zenével, játékokkal, és meg kell vallanunk, megtetszett a benne lakozó erő, amelynek nagy részét azért a kisebbfajta hűtőszekrény nagyságú mélynyomó produkálja.

Ha megnézzük a zajládák méreteit, elgondolkozhatunk azon, vajon hogyan is szeretnénk átrendezni lakásunkat, ugyanis ezek már lassan a bútordarab kategóriába sorolandók. A hátsó szatelliteket falra is szerelhetjük, az elsők pedig fix súlyokkal kitámasztva állnak biztos lábakon. A csomagban érkezik még egy távirányító is, melynek segítségével szabályozható a subwoofer/center/surround hangzás, továbbá az összes hangerő, és még mute-ot is nyomhatunk. Ár/teljesítmény viszonylatában elmondható (100ezer alatt kapható a szett), hogy ugyan tucatterméket kapunk közepes teljesítéssel, ám azt hiszem, ez a legtöbb otthonba bőven elég a tökéletes moziélményhez.

Chilly

(Forrás: Kelly-Tech)

Carnivores: Ice Age
Debug Mód:
Játék közben gépeld be a "debugup" szót, amivel bekapcsoltad a debug módot. Ezzek megjelenítheted a koordinátákat a képernyőn, valamint a dinoszauruszok is békén fognak hagyni, hacsak Te nem lősz rájuk. És természetesen innentől kezdve élnek az alábbi csalások is:

CTRL - Gyorsabb futás
SHIFT + S - Lasabb mozgás
CTRL + N - Hosszabb ugrás
SHIFT + T - Frame Rate értékének megmutatása
SHIFT + L - Repülő mód
TAB - Teljes térkép

Druuna
A konzolba kell begépelned a "CHEATON" kódszót, majd utána kezdj egy új játékot. Az F2 leütése után használhatod az alábbi kódszavakat:

OGGOK - Minden tárgy
ABRHAM21 - Minden térkép
MEMOK - Minden memória
DRUUNA0 - Normál ruházat
DRUUNA1 - Meztelen ruházat
DRUUNA2 - Halász ruházat
DRUUNA3 - Lara Croft ruházat
DRUUNA4 - Wonderwonam ruházat
DRUUNA5 - Pókember ruházat
ZEROK - Ismeretlen hatású
A50OK - Ismeretlen hatású
LUCEOK - Normál világosság a sötét szinten

Europa Universalis II
Játék közben az F12 lenyomásával hívhatod elő a konzolt, amibe az alábbi kódokat pötyögtethetjük:

polo - A kereskedés fellendítése
cromwell - Infrastruktúra fellendítése
oranje - Stabilitás értéke +3
gustavus - Land-tech fejlesztése
drake - Naval-tech fejlesztése
vatican - 6 diplomata
loyola - 6 misszionárius
dagama - 6 kereskedő
pocahontas - 6 kolónista
montezuma - 50000 dukát
russianhordes - Kiképzők
peterthegreat - Harci épületek limitálásának kikapcsolása
swift - 10,000 fővel nő a főváros lélekszáma
columbus - Minden Terra Incognita megmutatása
difrules - Isten mód
tilly - Agresszívebb mesterséges intelligencia
alba - Lázadók
cortez - Természet
pappenheim - Toggle Fog of War
ney - Hand off
richelieu - Más országok hadseregét is irányíthatod
robespierre - Szabad reformok
tordesillas - Egyezkedés Tordesillas-iakkal
calvin - John Calvin
trent - Trent szövetsége
luther - Luther reformjai

FA-18 Korea
Amikor a program a hívójeled után érdeklődik, az alábbi listából válassz egyet, hogy a felsorolt repülőgépeket vezethesd:

MG21 - Mig21
F16C - F-16
F14D - F-14

Ghost Recon
Superman - Isten mód
TeamSuperman - Csapat Isten mód
Shadow - Láthatatlanság
TeamShadow - Csapat láthatatlanság
ammo - Végtelen töltény
refill - Feltölti a tárgyakat
autowin - Misszió megnyerése
chickenrun - A gránátok csirkévé változnak
god - Be Struck Down From Heaven
extremepaintball - Kikapcsolja a mesterséges intelligenciát
toggleai - Kikapcsolja a mesterséges intelligenciát
teleport - Teleport
mark - Hely megjelölése a térképen
toggleshowframerate - Frame Rate értékének kiíratása
perf - Ellenségek mutatása
setgama #.# - Gamma értékének beállítása (alapból 0.5)
togglemovetrees - Fák befagyasztása
quit - Kilépés

Hooligans: Storm Over Europe
Játék közben tartsd lenyomva a CRTL billentyűt, majd pötyögd be az alábbi csalásokat a különböző extrák elérése végett:

broodjekroket, frikandel, frietjewaterfiets, bereklauw, hamburger, mexicanosate, vlammetjes, shaslick, kipkorn, kaassoufle, patatmet, frietspeciaal, frietjeoorlogmetuitjes, stamppot, boerenkoolmetworst

Medal of Honor: Allied Assault
A játékot a "mohaa.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1" paraméterek beírásával indítsd, hogy működésbe hozd a csaló módot, majd játék közben máris pötyögheted az alábbi csalásokat Single Player módban a "~" gombbal lehívható konzolba.

dog - Isten mód
fullheal - Teljes energia
wuss - Minden fegyver és töltény
noclip - Átjárás a falakon
notarget - Nem lesz célpont
listinventory - Az inventory kilistázása
tele [x y z koordináták megadása szükséges] - Teleportálás az x y z koordinátákra
coord - Aktuális koordináták kijelzése
health [érték] - Adott számú energia beállítása
kill - Öngyilkosság
gameversion - Játék verziójának kijelzése
giveweapon weapons/"[fegyver_neve]".tik - Igényelt fegyver megszerzése

Fegyverek nevei:
colt45, m2frag_grenade, p38, steilhandgranate, m1_garand, kar98, shotgun, bazooka, panzerschreck, bar, mp44, thompsonsmg, mp40, springfield, kar98sniper

Robot Wars
A kezdő képernyőn, amikor a program a neved után érdeklődik "JPEARCE" néven jelentkezz be, minek hatására egy zsák pénzt kapsz, amivel már nem okozhat gondot egyetlen járgány megvásárlása sem.

Star Trek Voyager: Elite Force
A konzol lehívásához nyomd le a "~" gombot, majd gépeld be : "sv_cheats 1". Ennek hatására bekapcsoltad a csaló módot, és máris gépelheted az alábbi kódokat:

god - Isten mód
noclip - Falon átjárás
undying - 999 pajzs, 999 energia
cg_thirdperson 1 - 3rd Person nézet
notarget - Láthatatlan leszel az ellenfelek számára
map # - Az alábbi listából kiválasztott pályára kerülsz
^# - A neved színét változtathatod meg az alábbi lista alapján
cg_fov # - Nézetet változtatja meg (alap érték 80)
name - A nevedet írhatod át
model [model neve] - Adott nevű modellé változol
give # - Az alábbi listából kiválasztott tárgyal gazdagodsz

Pályanevek:
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (2 rész)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue

Tárgyak:
Frézer
Tetryon Disruptor
Compression Rifle
Scavenger Rifle
IMOD (végtelen modulátor)
Trikorder
Energia
Töltény
Fegyver
Minden
Sztázis fegyver
Gránátvető
Photon Burst
Dreadnought Weapon
Pajzs
Paladin Weapon
Desperado Weapon
Klingon Blade
Bot welder
Bot laser
Bot rocket
Forge proj
Forge psych
Parasite
Borg fegyver

Név színe:
1 = piros
2 = zöld
3 = sárga
4 = kék
5 = világos kék
6 = rózsaszín
7 = fehér
8 = fekete

Survivor
Amikor a karakteredet készíted "ImTheHost" névvel álld meg, így magával Jeff Probst-tal fogsz játszani.

Traffic Giant
A vonatod nevét kell átírnod az alábbiakra, hogy bekapcsolj bizonyos csalásokat:

Gladstone - $100,000
Gearloose - Átlépés a következő pályára

Azt a következtetést vontuk le a hozzánk beérkezett irdatlan mennyiségű levélből - hogy versenylázban égett az egész PC.GAMES olvasótábor..... A sebesség megválasztásában többféle taktika is előfordult. Sokan a nagyobb számokat részesítették előnyben, gondolván, hogy bizonyára többen a kisebb számokat fogják beküldeni. Valóban sokan küldték be az 1-est és a 2-est, de végül a legkisebb szám ami csak egyszer szerepelt, az az 5-ös volt! A pálya meglepően nehéznek bizonyult, ezeket a kanyarokat csak kisebb sebességekkel lehetett bevenni. A verseny végeredménye a következőképpen alakult:

1. helyezett – Barna József, Békéscsaba (5 km/ó)
2. helyezett – Nagyistók Ferenc, Bokros (14 km/ó)
3. helyezett – Bunna Balázs, Pécs (24 km/ó)

Gratulálunk a nyerteseknek, nyereményüket a játék támogatója, a Dynamic Hungary Kft. postán fogja elküldeni.

CELERON, SEX, GYENGÉDSÉG

Sir Thelen tanácsadó rovata

Valamikor úgy 7 hónappal ezelőtt Sir Bear megfújta kürtjét és én hűséges lovagjaként paripámon átvágtattam a vidéken, hogy asztalához ülhessek. Sir Beart már lovagjai társaságában találtam, a kerek asztalnál ülve. Mivel én érkeztem utoljára, nem hallhattam mindent, amit a többieknek mondott, de arcukat látva úgy éreztem, hosszú út áll előttünk, de ha összetartunk, sikerülni fog a küldetés. Sir Bear magához hívott, s ezeket mondotta öblös hangján: „Mivel te vagy köztünk a legifjabb és arcodat még nem borítja oly dús szőrzet, mire lovagjaim oly büszkék, légy lovagom és legyen neved Sir Thelen. Többi lovagom mind megkapta már feladatát, most te következel. Mivel népem sok főt számlál, bajos dolguk is akad elegendő. Légy Te, ki foglalkozik vélük, meghallgatja szavukat, s megoldást kínál gondjaikra."
Így is lett, elfogadtam a nemes ajánlatot. Teltek-múltak a hónapok munkával, de inkább várakozással. A nép tagjai közül igen kevesen fordultak hozzám, hogy gondjaikra gyógyító írt adhassak, vagy megosszák velem történetüket, pedig én nap mint nap izgatottan nyitom ki a leveles ládát..... Talán valamilyen gonosz lovag tartja vissza őket – gondoltam magamban, felkerekedtem hát, hogy tüzes paripám nyergében újból átszeljem a vidéket. Kutatásomat siker koronázta, megleltem az álnok lovagot, ki nem tagadta, hogy a népet ő tartja vissza a véleménynyilvánítástól. Ekkor párbajra hívtam, és ő önhittségében elfogadta azt. Hosszú ideig harcoltunk, de sikerült levágnom a nép nyomorítóját. Elhárult hát az akadály, a népnek nem kell tovább félnie, nyugodtan elmondhatja búját, baját, örömét. Tegye is ezt, hiszen feladat nélkül olyan bús a lovag szíve. Írjatok hát, mert mi kíváncsiak vagyunk Rátok, ne legyetek restek, ragadjátok meg a tollat vagy a billentyűzetet (ha a technika nem riaszt titeket).

Egyszóval írjatok!! Itt az e-mail cím, hogy könnyebb legyen: level@pc.games.hu

KRÓNIKA - 2002 JANUÁR

2002. január 2. - Bejelentették a Vivisector 3D-s akciójátékot.

2002. január 3. - A THQ bejelenti a Matchbox Rescue Rigs-et.

2002. január 4. - Bejelentik a NASCAR Racing 2002 Season autóversenyt. Boltokba kerül a Car Tycoon. Aranylemezen a Serious Sam: Second Encounter.

2002. január 7. - Az Infogrames megerősíti az Unreal Tournament 2 készítését. Az Intel megkezdi a 2.2 GHz-es Pentium 4 forgalmazását.

2002. január 8. - Megjelenik a MechWarrior 4: Black Knight demó. Aranylemezre kerül a Black & White kiegészítő lemeze. A Creative külső Sound Blaster-t jelent be. Megkezdődik a WarCraft III bétateszte történő jelentkezés.

2002. január 9. - Az Activision elérte az egymillió eladott Wolfenstein-t. Megjelenik a Medal of Honor: Allied Assault single player demója. Kiadják a Gothic v1.08k, a Summoner v1.40, a Battlecruiser Millennium v1.0.04 és az Europa Universalis 2 v1.02 patch-eket. Megalakul a kalandjátékokra szakosodó The Adventure Company, a DreamCatcher részeként.

2002. január 10. - Az EA bejelenti a Sims: Vacation-t, egy újabb The Sims kiegészítőt.

2002. január 11. - Az Ubi Soft megszerzi a Morrowind európai forgalmazási jogát. A Microids bejelenti a White Fear akció/kalandjátékát.

2002. január 12. - Megjelenik a WWII Online v1.51-es javítása.

2002. január 14. - Kijön a Tropico v1.07 patch. Javítás érkezik a Return to Castle Wolfenstein-hez, az 1.1 patch formájában. Az Activision megvásárolja a Wolfenstein-t fejlesztő Gray Matter-t. A Techland elindítja a Chrome weboldalát.

2002. január 15. - Megjelenik a Cossacks: The Art of War demója. Újabb Comanche 4 javítás jelenik meg (v1.0.1.13 patch).

2002. január 16. - A LucasArts új Jedi Knight II weboldalt készített. Kiadják az eddigi legjobb hullámvasút-szimulátor kipróbálható verzióját, a NoLimits Rollercoaster demó-t. A Microids bejelenti a Syberia kalandjátékot.

2002. január 17. - A Codemasters kiadja az Operation Flashpoint v1.42 patch-ét. Megjelenik az Intensity XS v1.5-ös demója, Windows XP támogatással. Az Auran kiadja a MS Train Simulator kiegészítést. Bejelentik a Disciples II Collector's Edition-t. A Sunspire Studios elindítja a Tux Racer weboldalát. Az EA újabb csomagolási formát jelent be PC-s játékainál.

2002. január 18. - A Nikita kiadta a shareware Safari Biathlon-t. Megjelenik a Kohan: Ahriman's Gift v1.3.2 patch. Elindul a Shadowbane zárt bétatesztje.

2002. január 19. - Új Comanche 4 demó jelenik meg, mely az utolsó patch javításait is tartalmazza. Megjelenik a Beach Head 2002 v1.0 patch.

2002. január 21. - Kiadják a Space Empires IV Gold körökre osztott stratégia demóját. Megjelenik a Max Payne v1.05-ös javítása, és az erre épülő demó.

2002. január 22. - Megjelenik a Disciples II: Dark Prophecy, és az IL-2 Sturmovik demója.

2002. január 23. - Kiadnak egy javított (v1.01), kibővített Disciples II: Dark Prophecy demót. Megjelenik a Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973 demó, és az IL-2 Strurmovik v1.03a patch. Megjelenik a Black & White: Creature Isle és a Sid Meier's SimGolf.

2002. január 24. - Megjelenik a Moto Racer 3 demója, és a v1.1 patch a teljes változathoz. Javítást adnak ki a Midtown Madness 2-höz (v1.1 patch) és a Search and Rescue 3-hoz (v1.01 patch). Az Infogrames bejelenti a Season Ticket Baseball 2003-t. Boltokban a Disciples II. A Ubi elindítja a Lock On site-ot.

2002. január 25. - Megjelenik a Capitalism II, és egy újabb Max Payne demó. Kiadják a Medal of Honor: Allied Assault v1.10, és a Battlecruiser Millennium v1.0.05 patch-et. Megjelennek az első képek a Duke Nukem: Manhattan Project-ről. A Sierra eldindítja a NASCAR Racing 2002 Season weboldalát. Az Infogrames megszerzi a Neverwinter Nights forgalmazási jogát.

JÁTÉKMEGJELENÉSEK (JANUÁR - FEBRUÁR)

Action Man Arctic Adventure	Igrames/Hasbro	02-01-28	10 990 Ft
Arabian Nights	Wanadoo	Megjelent	10 990 Ft
Art of Magic	VIE / Interplay	Megjelent	10 990 Ft
Bugs & Taz Favourite Heroes	Infogrames	02-01-28	7 990 Ft
Casanova	Wanadoo	Megjelent	10 990 Ft
Civilization 3	Igrames/Hasbro	Megjelent	10 990 Ft
Desperados Add On Missions	Infogrames	02-02-15	7 990 Ft
Gorasul Legacy of the Dragon	JoWooD	Megjelent	10 990 Ft
Grand Prix 3 Add-On 2000	Igrames/Hasbro	02-01-28	7 990 Ft
Hitchcock	Wanadoo	Megjelent	10 990 Ft
Industry Tycoon 2	Jowood	02-02-28	10 990 Ft
Loch Ness	Wanadoo	02-01-28	10 990 Ft
Looney Tunes' Sheep Dog'n'Wolf	Infogrames	Megjelent	7 990 Ft
Lucky Luke Western Fever	Infogrames	02-01-28	10 990 Ft
Monopoly Tycoon	Igrames/Hasbro	02-01-28	10 990 Ft
New York Race	Wanadoo	02-01-28	10 990 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	02-01-28	7 990 Ft
Patrician 2	Infogrames	02-02-01	10 990 Ft
Pearl Harbor 60th Anniversary Edition	Infogrames	02-01-28	10 990 Ft
Pearl Harbour	Wanadoo	02-01-28	10 990 Ft
Rally Trophy (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	Megjelent	10 990 Ft
Taz Wanted	Infogrames	02-02-07	10 990 Ft
The Nations! (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	Megjelent	10 990 Ft
Tintin - Destination Adventure	Infogrames	02-01-28	10 990 Ft
Totally Flying Compilation	Infogrames	Megjelent	7 990 Ft
Totally RollerCoaster	Infogrames	Megjelent	7 990 Ft
Totally Tonka Compilation	Infogrames	Megjelent	7 990 Ft
World War III (Magyar szinkronnal!)	JoWooD	02-01-28	10 990 Ft

BUDGET JÁTÉKMEGJELENÉSEK (JANUÁR - FEBRUÁR)

Blair Witch 1	Take 2	02-01-20	1 999 Ft
Bugdom	On Deck	02-01-20	1 999 Ft
Drakula (Magyar szinkronnal!)	Travelbox	Megjelent	6 995 Ft
Grand Prix 500cc Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3 990 Ft
Grand Prix World Best of	Igrames/Hasbro	Megjelent	3 990 Ft
Heavy Metal Fakk 2	Take 2	02-01-20	1 999 Ft
Kiss Pinball	Take 2	02-01-20	1 999 Ft
Oni	Take 2	02-01-20	1 999 Ft
Panzer Elite Gold Edition	JoWooD	Megjelent	3 990 Ft
Risk 2 Best of	Infogrames	Megjelent	4 490 Ft
Rune	Take 2	02-01-20	1 999 Ft
Serious Sam	Take 2	02-01-20	1 999 Ft

AKCIÓ

Citizen Zero
(videók, wallpapers)
- http://www.citizen-zero.com/

Star Wars: Jedi Outcast
(ikonok, wallpapers)
- http://www.lucasarts.com/products/outcast/

Serious Sam: The Second Encounter
(demo, video)
- http://www.serioussam.com/

STRATÉGIA

Robin Hood: Defender of the Crown
(a rég DOTC játék több számítógépre)
- http://www.cinemaware.com/clsgame_dotc.asp

Starmageddon
(demo, zene)
- http://www.lemon-interactive.com/starmageddon.html

Huncraft (háttérkép, zene)
- http://www.huncraft.net/Main/download/Huncraft.htm

Capitalism 2
(demo)
- http://www.gamebox.hu

Army Men: RTS
(screensaver, háttérképek)
-http://www.3do.com/armymen/rts

Sid Meier's Sim Golf
- http://www.gamebox.hu (demo)
- http://simgolf.ea.com/demo.html (háttérkép)

KALAND/RPG

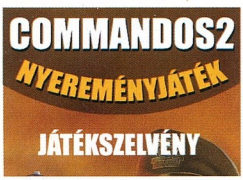
Dark Age of Camelot
(client, trailer)
- http://www.daoc-europe.com/

SZIMULÁTOR

Panzer Elite SE
(editors, patch, wallpapers)
- http://208.55.221.133/panzerelite.html

SPORT

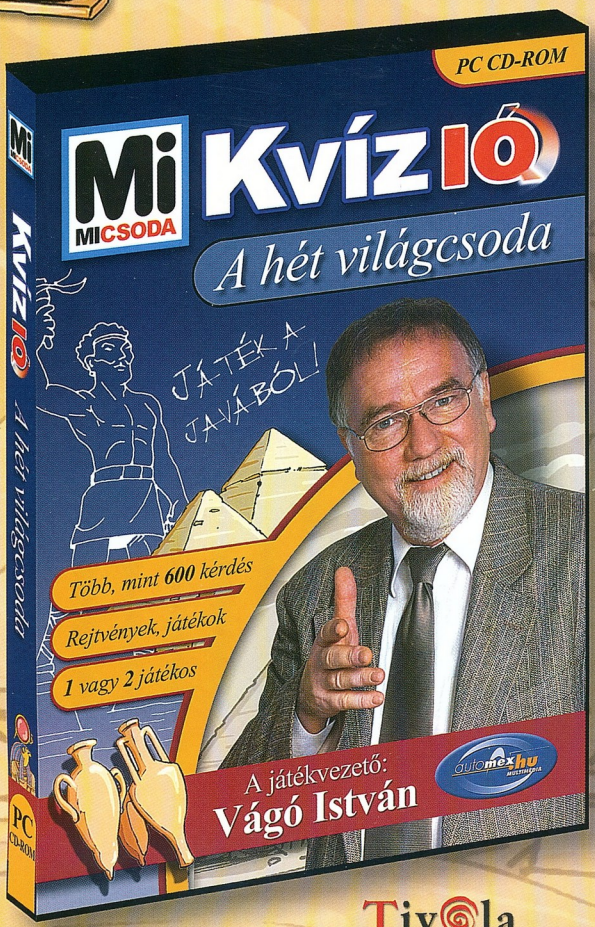
Salt Lake 2002
(video, screensaver)
- http://www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=118



LAPUNKHOZ KAPCSOLÓDÓ KIEGÉSZÍTÉSEKET ÉS EXTRA PROGRAMOKAT MEGTALÁLHATJÁTOK INTERNETES OLDALUNKON:

WWW.PC.GAMES.HU

Játék a javából!



Sok száz érdekes kérdésre kaphat választ játékunkban, mellyel az ókor világába kalauzoljuk el.

A változatos feladatokkal tarkított úton a méltán népszerű tévés műsorvezető, *Vágó István* személyében szakavatott idegenvezető kíséri el, akire minden helyezetben számíthat.

Egyedül, vagy akár ketten is versenyre kelhetnek, miközben érdekes történeteket hallgathatnak meg a világcsodákról.
A történetek audio CD lejátszón is meghallgathatók.

Tessloff és Babilon Kiadó

Tivola WISSEN

© Tivola Verlag GmbH. Berlin. Bvm produkció. ©2001 Copyright Automex Kft.
A "Mi Micsoda" logó A Tessloff és Babilon Kiadó ifjúsági ismeretterjesztő könyvsorozatának védjegye.

automex.hu MULTIMÉDIA

Szoftvereink árából 10% kedvezményt kaphat, ha a www.automex.hu weboldalon rendeli meg! Regisztrálja magát honlapunkon, így további kedvezményekben részesülhet!

További információk: www.automex.hu, vagy a 461-5778-as számon.
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700,
Fax: 461-5799, Web: www.automex.hu, Email: info@automex.hu
Postai utánvét: 1410 Bp., Pf. 185, Tel.: 461-5767

Car Tycoon

Tervezd meg álmaid autóját,
s adj el belőle minél többet!

Légy a legjobb!

JoWooD Productions

vector.com DEVELOPMENT

MAGYAR SZINKRONNAL

fishtank INTERACTIVE
www.fishtankgames.com

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY